

『灯争大戦』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2019年4月22日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、mtg-jp.com/customerまたはsupport.wizards.comにご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

製品情報

『灯争大戦』セットは、ブースターパックに入る264枚のカード（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚、基本土地15枚）に加えて、『灯争大戦』プレインズウォー

カードデッキの一部としてのみ提供される10枚のカードとキャンペーン限定カード1枚（『灯争大戦』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）からなる。

『灯争大戦』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2019年5月3日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』、『基本セット2019』、『ラヴニカのギルド』、『ラヴニカの献身』、『灯争大戦』。

Magic.Wizards.com/Rulesから、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

Locator.Wizards.comを用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

主要テーマ：プレインズウォーカー

『灯争大戦』セットには、マジックの最強かつ代表的なキャラクター間の戦いが詰まっている。このセットには実に30枚を超えるプレインズウォーカーが含まれるのだ！大半はお馴染みのキャラクターだが新顔も含まれている。ストーリーに登場するキャラクターの人数を反映して、『灯争大戦』のブースターパックには必ずプレインズウォーカー・カードが入っていることだろう。プレインズウォーカーは、コモン以外のすべてのレアリティに存在する。

このセットでは、プレインズウォーカー・カードの新たなデザイン空間の探究も行っている。各プレインズウォーカー・カードには、忠誠度能力1つ以上に加えて、自身の忠誠度に影響せずに戦場に影響を及ぼす能力がある。

《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ニクシリス

5

対戦相手がカードを1枚引くたび、憎悪に歪む者、オブ・ニクシリスはそのプレイヤーに1点

のダメージを与える。

－ 2：クリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。そのコントローラーはカードを 2 枚引く。

今回のリリースではプレインズウォーカー・カードのルールに変更はない。

- プレインズウォーカーは、初期忠誠度（カードの右下に記載されている数値）に等しい数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。プレインズウォーカーにダメージを与えられると、その点数に等しい数の忠誠カウンターを失う。
- プレインズウォーカーの忠誠度が 0 になったなら、クリーチャーのタフネスが 0 になった場合と同様に、オーナーの墓地に置かれる。プレインズウォーカーの忠誠度を 0 にして、その後それを他の効果のために生け贄に捧げるということとはできない。
- あなたは、あなたのターンに、あなたがソーサリーを唱えられるときならいつでも、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力 1 つを起動してもよい。そうするためには、適切な数の忠誠カウンターをその上に置くかその上から取り除くかすることにより、その能力の忠誠度コストを支払う。
- プレインズウォーカーに誘発型能力か常在型能力があるなら、その能力は、あなたがそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動した後も機能し続ける。
- あなたのターン中にあなたのプレインズウォーカー・呪文が解決されたときには、他のプレイヤーが呪文（インスタント・呪文も含む）を唱えたり能力を起動したりできるようになるよりも先に、あなたが優先権を得る。それがあなたのメイン・フェイズでありスタックが空であるなら、他の誰かがそのプレインズウォーカーを戦場から除去しようと試みられるようになるよりも先に、あなたはその能力を起動できる。
- プレインズウォーカーに対処する最も簡単な方法は、それを攻撃することである。あなたが攻撃クリーチャーを選ぶ際に、あなたはそれらの各クリーチャーが防御プレイヤーを攻撃するのか、防御プレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうちの 1 体を攻撃するのかを選ぶ。そのプレイヤーは、自分のプレインズウォーカーを攻撃

しているクリーチャーを、自分がコントロールしているクリーチャーでブロックすることができる。プレインズウォーカーを攻撃してブロックされなかったクリーチャーは、戦闘ダメージをそのプレインズウォーカーに与える。そのプレインズウォーカーがダメージを与え返すことはない。

- 一部の呪文は、プレインズウォーカーに直接ダメージを与えられる。その種の呪文には、「プレインズウォーカーを対象とする」や「プレインズウォーカーにダメージを与える」のように明記されていることもあるが、英語版では「『any target』にダメージを与える」のように記載されていることもある。「any target」という記載は「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする」ということを意味する。
- プレインズウォーカー・カードにはサブタイプ（たとえば、「ニクシリス」や「ジェイス」）があり、他のカードが参照することがあるが、それ自体には特別なルール上の意味はない。たとえば、あなたは《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》を 2 体同時にコントロールすることはできないが、それはこのプレインズウォーカーが伝説のパーマネントであり「レジェンド・ルール」が適用されるからである。あなたは《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》と（『戦乱のゼンディカー』セットの）《灯の再覚醒、オブ・ニクシリス》であれば、それら両方のオブ・ニクシリスをコントロールすることができる。
- 一部のカードは「プレインズウォーカー・呪文」を参照する。『灯争大戦』セットに含まれるカードの中には、プレインズウォーカーに由来する名前（たとえば、《オブ・ニクシリスの残虐》）を持つものが多数あるが、それらはプレインズウォーカー・呪文ではない。プレインズウォーカー・呪文とは、「プレインズウォーカー」というカード・タイプを持つ呪文のことである。

新キーワード処理：動員

ニコル・ポーラスの不死の軍団がラヴニカを襲う。動員は新メカニズムであり、ゾンビ・軍団・トークンを生成した上で、+ 1/+ 1 カウンターを置くことによってそれを強化するものである。多数の動員の呪文によって、軍団はますます脅威的な存在となる。

《蠍の侍臣》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/1

蠍の侍臣が戦場に出たとき、動員 1 を行う。（あなたがコントロールしている軍団 1 体の上に + 1/+ 1 カウンターを 1 個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の 0/0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。）

あなたがコントロールしているゾンビ・トークンは接死を持つ。

動員の公式ルールは以下の通り。

701.43. 動員を行う/Amass

701.43a 動員 N を行う/amass N とは、「あなたが軍団・クリーチャーをコントロールしていないなら、黒の 0/0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。あなたがコントロールしている軍団・クリーチャー 1 体を選ぶ。そのクリーチャーの上に + 1/+ 1 カウンターを N 個置く。」を意味する。

701.43b 「あなたが動員したその[サブタイプ]」という記載は、その上にカウンターを置いたかどうかには関係なく、あなたが選んだクリーチャーを参照する。

- 「軍団」は新しいクリーチャー・タイプである。トークンでない軍団（たとえば、多相能力を持つクリーチャー）をコントロールすることも、他のカードと組み合わせで軍団・トークンを複数コントロールすることも可能である。動員を行うように指示されたとき、あなたは自分の軍団・クリーチャーのうち任意の 1 体の上に + 1/+ 1 カウンターを置くことができる。また、あなたは動員を行うたびに異なる軍団を選んでよい。

- あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたが生成するゾンビ・軍団・トークンは0/0のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力（たとえば、《弱者の師》の能力）は、このトークンの上に+1/+1カウンターを置く前に、それが0/0のクリーチャーとして戦場に出ることを見ることになる。
- 動員を行う呪文の中には対象を取りうるものがある。その呪文の解決時までには、選ばれた対象すべてが不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは動員を行わない。
- 動員を行うカードの中には「ゾンビ・トークン」に恩恵をもたらすものもある。それらのカードはゾンビであるトークンであればどれにも影響する。あなたが動員したゾンビ・軍団に限らない。

再録キーワード能力：増殖を行う

ポーラスの戦力に対抗するために、増殖が帰ってきた。これはブレインズウォーカーの忠誠度を上げる魅力的な方法であり、素早く奥義能力を使えるようにする効果的な手段でもある。戦場には+1/+1カウンターも多数あるはずなので、ポーラスの強化され続ける戦力と戦う上で有用である。ポーラスの戦力にも有用だが。

《論議を呼ぶ計画》

{1}{U}

ソーサリー

増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）

カードを1枚引く。

増殖のルールは、増殖が『ミラディンの傷跡』ブロックで登場した以降に変更になっている。以前のルールでは、プレイヤーやパーマネント 1 つに複数の種類のカウンターがあっても、あなたはそれらのうち 1 種類のカウンター 1 個しか与えることができなかった。新しいルールでは、プレイヤーやパーマネントに、それらのカウンターの種類ごとにそれぞれ 1 個与えるのである。

- 『灯争大戦』セットには、プレイヤーがカウンターを持つ手段はないが、他のセットにはプレイヤーが特定の種類のカウンターを「得る」と記載されたカードもある。なお、紋章はカウンターではない。
- カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていてもだめである。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には 0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。
- 呪文か能力が、プレイヤーかパーマネントの上にカウンターを置き、その後増殖を行うように指示した場合、そのプレイヤーかパーマネントを選ばないと、そのプレイヤーかパーマネントの上にそのカウンターをもう 1 個置くことになる。
- プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置いても、それによって忠誠度能力を起動したことにはならない。
- 増殖を行う呪文の中には対象を取りうるものがある。その呪文の解決時までには、選ばれた対象すべてが不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは増殖を行わない。

再録メカニズム：混成マナ

混成マナ・シンボルは、2色のうちどちらでも支払えるコストを意味する。たとえば、{b/r}は{B}でも{R}でも支払うことができる。これは黒マナ・シンボルでも赤マナ・シンボルでもある。

《混沌の船長、アングラス》

{2}{b/r}{b/r}

伝説のプレインズウォーカー — アングラス

5

あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。

－ 2：動員2を行う。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターを2個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

- コストに混成マナ・シンボルが含まれる呪文を唱えたり、そのような起動型能力を起動したりする際には、あなたは各混成マナ・シンボルにつきそれぞれ、そのためにどちらの色のマナを支払うつもりであるのかを選ぶ。これはあなたがモードを選んだりマナ・コストのXの値を選んだりするのと同じタイミングで行う。たとえば、あなたは《混沌の船長、アングラス》を{2}{B}{B}か{2}{B}{R}か{2}{R}{R}のどれを支払って唱えるかを選ぶことになる。
- 2色の混成マナ・シンボル1つは、カードの点数で見たマナ・コストでは1として扱う。たとえば、《混沌の船長、アングラス》の点数で見たマナ・コストは4である。
- マナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。どのマナを支払って唱えたとしても関係ない。たとえば《混沌の船長、アングラス》は、黒マナのみを支払って唱えたとしても、黒であり赤である。

- 同様に、カードの固有色（この概念は、統率者変種ルールで使用される）にも、常にカードの混成マナ・シンボルにある両方の色が含まれる。《混沌の船長、アングラス》は、黒マナのみで唱えることができるが、統率者の固有色が黒のみである統率者デッキに入れることはできない。

サイクル：永遠神

アモンケットの次元にいた試練の神々は、最後に我々の前に姿を現したときからかなりの変貌を遂げている。それらの4柱の神々と、ラヴニカ土着の猪の崇神は、神性による復活の新たな解釈を特色としている。

《永遠神オケチラ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・神

3/6

二段攻撃

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、警戒を持つ黒の4/4のゾンビ・戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

永遠神オケチラが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- これらの神のいずれかが、その最後の能力がスタック上にある間に墓地や追放領域を離れたなら、それはその新しい領域に残る。それが墓地か追放領域であったとしても、そこに残る。
- 神のオーナーのライブラリーにカードが2枚以下しかない場合は、その神の最後の能力の解決時に、それはライブラリーの一番下に置かれる。
- あなたが他のプレイヤーの神をコントロールしているときにそれが死亡したなら、そのカードをオーナーのライブラリーに置くかどうかはあなたが決める。

- 何らかの効果が、神を追放して即座に戦場に戻すなら、その最後の能力は誘発するが何も効果がない。しかし、何らかの効果が、神を追放して後になってから戦場に戻すなら、それよりも先にその神の能力によってそのカードをオーナーのライブラリーに置いてもよい。そうしたなら、それを追放した効果によって後の時点でそれが戻ることはない。
- 多人数戦では、あなたが他のプレイヤーの神をあなたのコントロール下で戦場に出したなら、それはあなたがゲームから除外される際に追放されることになる。依然としてあなたがその神のコントローラーであれば、その誘発型能力もあなたがコントロールしているが、あなたはゲームから除外されてしまったので、その能力は解決されず、そのカードは追放領域に残る。同様に、あなたが戦場に出した他のプレイヤーの神が破壊されるのと同時にあなたがゲームに敗北したなら、それはオーナーの墓地に残る。
- 統率者戦で、これらの神のいずれかがあなたの統率者であり、それが死亡するなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置いてもよい。これによりあなたが統率者を救ったなら、それは死亡していないので、それをライブラリーに置くことはできない。それが追放される場合も同様である。

サイクル：ゲートウォッチの勝利

『破滅の刻』セットでは一敗地に塗れたゲートウォッチが、今回は逆境を乗り越えて勝利を手にする。このサイクルの呪文は、適切なタイプのプレインズウォーカーをコントロールしていると効果が増す。

《ジェイスの勝利》

{2}{U}

ソーサリー

カードを2枚引く。あなたがジェイス・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、代わりにカードを3枚引く。

- あなたが適切なタイプのプレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、その呪文の解決時にのみ見る。
- 該当するタイプのプレインズウォーカーを2体以上コントロールしていても、1体コントロールしているときよりも効果が増すことはない。

カード別注釈

《贖いし者、フェザー》

{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

3/4

飛行

あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象としてインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、その解決に際しそのカードをあなたの墓地に置く代わりに追放する。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、それをあなたの手札に戻す。

- あなたがコントロールしているクリーチャーを1体以上対象とするインスタントかソーサリーである呪文を唱え終わった時点で、《贖いし者、フェザー》が依然として戦場にあるなら、その能力が誘発する。呪文を追放する置換効果と、それをあなたの手札に戻す遅延誘発型能力は、両方とも、あなたがその呪文を唱え終わった後で《贖いし者、フェザー》が戦場を離れたとしても効果がある。
- 呪文に、あなたがコントロールしているクリーチャーに加えてそれ以外の対象があっても構わない。
- あなたのクリーチャーを対象としてあなたが唱えたインスタントかソーサリーである呪文が何らかの理由により解決されなかった場合（たとえば、他の呪文か能力がそれを打

ち消した場合や、その解決時に対象が不適正になっていた場合) には、それは追放されない。それを手札に戻すこともない。

- インスタントかソーサリーである呪文自身の効果によって、それを追放したり他の領域に移動したりする場合には、それはもともと墓地へ移動せず、《贖いし者、フェザー》の効果によって追放されないの、あなたはそれを手札に戻さない。
- 他の置換効果によってインスタントかソーサリーである呪文を追放する場合（たとえば、《戦慄衆の秘儀術師》やフラッシュバックのキーワードの効果による場合）には、あなたは《贖いし者、フェザー》の置換効果を先に適用することを選んでよい。そうしたなら、《贖いし者、フェザー》の遅延誘発型能力によって、そのカードをあなたの手札に戻すことになる。
- あなたがオーナーではないインスタントかソーサリーである呪文を唱えたなら、それがあなたの墓地に置かれることはないの、《贖いし者、フェザー》の効果によってそれを追放することも、それをあなたの手札に戻すこともない。

《悪への引き渡し》

{2}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるカード最大4枚を対象とする。あなたがボース・ブレインズウォーカーをコントロールしているなら、それらのカードをあなたの手札に戻す。そうでないなら、対戦相手はそのうち2枚を選ぶ。その選ばれたカードをあなたの墓地にとどめ、残りをあなたの手札に加える。

悪への引き渡しを追放する。

- あなたがボース・ブレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、この呪文の解決時にのみチェックする。

- 《悪への引き渡し》の解決時に、対象として選んだカードの一部が適正な対象ではなくなっていたなら、対戦相手は適正なままである対象の中から2枚を選ぶ。適正な対象が残っていなければ、この呪文は解決されない。それはオーナーの墓地に置かれ、追放されない。
- あなたは、4枚未満のカードを対象として《悪への引き渡し》を唱えてもよい。しかし、《悪への引き渡し》の解決時にあなたがボース・プレインズウォーカーをコントロールしていなかった場合には、対戦相手が、あなたが対象としたカードの中から2枚（あなたが対象としたカードが2枚未満であれば1枚か0枚）を選び、あなたの手札に加えるのはその残り（があれば）ということになる。
- あなたは、カードを1枚も対象とせずに《悪への引き渡し》を唱えても構わない。それは追放されるが、それ以外には何も起きない。
- あなたの墓地にとどめるカードを最終的に選ぶ対戦相手をあなたが1人選ぶが、すべてのプレイヤーは、その選択に関して議論や助言を行ってもよい。

《アショクの潜伏者》

{4}{U}

クリーチャー — ナイトメア

3/5

{3}{U} : このターン、アショクの潜伏者はブロックされない。

- このクリーチャーがブロックされた後では、これの能力を起動しても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

《アジャニの群れ仲間》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

あなたがライフを得るたび、アジャニの群れ仲間の上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

- 《アジャニの群れ仲間》の能力は、ライフを得るイベント 1 つにつき 1 回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による 1 点のライフであっても、《戦地昇進》による 2 点のライフであっても関係ない。
- 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これを救うのに間に合うタイミングで、これがこの能力によってカウンターを得ることはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは 1 体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが 2 体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《アジャニの群れ仲間》の能力は 2 回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー 1 体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランブルを持っていた場合や、2 体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は 1 回しか誘発しない。
- 「何か 1 つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《アジャニの群れ仲間》の能力は 1 回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。

《嵐の伝導者、ラル》

{2}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたび、対戦相手 1 人かブレインズウォーカー 1 体を対象とする。嵐の伝導者、ラルはそれに 1 点のダメージを与える。

+ 2 : 占術 1 を行う。

– 2 : このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 効果 1 つによって呪文 1 つを複数コピーする場合（たとえば、《約束の終焉》のような場合）には、《嵐の伝導者、ラル》の 1 つ目の能力はその回数分誘発する。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から 1 つを選ぶ。」のような記述がある）なら、《嵐の伝導者、ラル》の最後の能力によって生成されたコピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、《嵐の伝導者、ラル》の最後の能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《嵐の伝導者、ラル》の最後の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《新たな地平》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

新たな地平が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、
それの上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

エンチャントしている土地は「{T}：好きな色 1 色のマナ 2 点を加える。」を持つ。

- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《新たな地平》を唱えられる。
。
- 《新たな地平》の解決時まで、このオーラがエンチャントする土地が不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それが戦場に出ることはなく、その能力が誘発することもない。

《主無き者、サルカン》

{3}{R}{R}

伝説のブレインズウォーカー — サルカン

5

クリーチャーが 1 体、あなたかあなたがコントロールしているブレインズウォーカーを攻撃するたび、あなたがコントロールしている各ドラゴンはそのクリーチャーに 1 点のダメージを与える。

+ 1：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各ブレインズウォーカーは赤の 4 / 4 のドラゴン・クリーチャーになり飛行を得る。

− 3：飛行を持つ赤の 4 / 4 のドラゴン・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 《主無き者、サルカン》の 1 つ目の忠誠度能力によってクリーチャーになったブレインズウォーカーは、あなたがそれをあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないかぎり、それでは攻撃できない。
- 《主無き者、サルカン》の 1 つ目の忠誠度能力が解決された後、そのターンの残りの間、あなたがコントロールしている各ブレインズウォーカー（《主無き者、サルカン》も含む）は、もはやブレインズウォーカーではない。それは忠誠カウンターや忠誠度能力

を失うことはなく、そのターンにまだ忠誠度能力を起動していないなら起動することもできる。それがプレインズウォーカーではない間は、それにダメージが与えられても忠誠カウンターを失わない。

《アーリンの狼》

{2}{G}

クリーチャー — 狼

3/2

アーリンの狼は、パワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

- パワーが3以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《怒り狂うクロンチ》

{2}{R}

クリーチャー — ビースト

4/3

怒り狂うクロンチは単独では攻撃できない。

- 《怒り狂うクロンチ》は、同時に他のクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定するときにのみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。《怒り狂うクロンチ》が攻撃した後では、他のクリーチャーを除去しても、その攻撃を止めることはできない。
- あなたが単独では攻撃できないクリーチャーを2体以上コントロールしているなら、他のクリーチャーが攻撃しなくても、それらと一緒に攻撃できる。
- 《怒り狂うクロンチ》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《怒り狂うクロンチ》

は対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーはその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃することができる。

- 単独では攻撃できないクリーチャーが、可能なら攻撃しなければならない場合は、そのコントローラーは可能なら他のクリーチャーと一緒に攻撃しなければならない。
- 双頭巨人戦では、《怒り狂うクローンチ》はチームメイトがコントロールしているクリーチャーと一緒に攻撃できる。あなたがコントロールしている他のクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。

《一騎打ち》

{3}{W}{W}

ソーサリー

各プレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を選び、その後残りを生け贄に捧げる。次のあなたのターンの終了時まで、プレイヤーはクリーチャーやプレインズウォーカーである呪文を唱えられない。

- 《一騎打ち》の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかったクリーチャーとプレインズウォーカーがすべて同時に生け贄に捧げられる。
- 多人数戦で、《一騎打ち》の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外された場合は、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで継続する。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《稲妻曲げ》

{3}{R}

インスタント

あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

単一の対象を持つ、呪文1つか能力1つを対象とし、その対象を変更する。

- あなたが《稲妻曲げ》を唱えると宣言してからその呪文への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手を変更しようとすることはできない。
- 《稲妻曲げ》を唱え終わった後では、パワーが4以上のクリーチャーすべてのコントロールを失ったとしても、この呪文には影響がなく、あなたが追加のマナを支払うこともない。
- 対象とする呪文1つか能力1つの「単一の対象」は、あなたがコントロールしているパワーが4以上のクリーチャーである必要はない。
- 呪文か能力の新しい対象は、《稲妻曲げ》の解決時まで選ばない。あなたは可能なら新しい対象を選ばなければならないが、不適正な対象に変更することはできない。適正な対象として選べるものがないなら、対象は変更されない。元の対象自身が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても関係ない。
- 複数の対象がある呪文や能力は、《稲妻曲げ》の対象にできない。その複数の対象のうち1つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、対象にできない。
- 呪文や能力が同じプレイヤーかオブジェクトを複数回対象としていた場合も、《稲妻曲げ》の対象にできない。

《猪の崇神、イルハグ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 猪・神

トランプル

猪の崇神、イルハグが攻撃するたび、あなたはあなたの手札からクリーチャー・カード1枚を、タップ状態で攻撃している状態で戦場に出してもよい。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーをあなたの手札に戻す。

猪の崇神、イルハグが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- 新たに戦場に出たクリーチャーがどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが選ぶ。《猪の崇神、イルハグ》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- 新たに戦場に出たクリーチャーは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、《信頼あるペガサス》や《間に合わせの大隊》にあるような、クリーチャーが「攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 新たに戦場に出たクリーチャーが終了ステップ以前に戦場を離れた場合（たとえば、それが戦闘で死亡した場合）には、そのカードは現在の領域に残り、あなたの手札に戻らない。
- 新たに戦場に出たクリーチャーが終了ステップの開始時に誘発する能力を持っていたなら、その能力は誘発して解決される。そのクリーチャーが終了ステップ中に、その能力の解決前に手札に戻されたとしても、解決される。

《ウギンの召喚体》

{X}

クリーチャー — スピリット・モンク

0/0

ウギンの召喚体は+ 1/+ 1 カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

+ 1/+ 1 カウンターが置かれているウギンの召喚体にダメージが与えられるなら、そのダメージを軽減し、ウギンの召喚体の上からそれに等しい数の+ 1/+ 1 カウンターを取り除く。

- 《ウギンの召喚体》を唱えるには、まずあなたが望むXの値を選び、その後コストの増加があれば適用し、その後コストの減少があれば適用する。それが戦場に出る際にそれの上に置かれた状態になるカウンターの数は、何らかの効果（たとえば、《人知を超えるもの、ウギン》の効果）によって{X}とは異なる点数のマナを支払う場合には、あなたが支払ったマナの点数と異なることがある。
- 《ウギンの召喚体》が、それが持つカウンターの数よりも多くのダメージを与えられるなら、あなたはそれの上から+ 1/+ 1 カウンターをすべて取り除き、そのダメージをすべて軽減する。他の効果によってそのタフネスが増えていたなら、それは次に致死ダメージが与えられるときまで生き残ることになる。

《裏切りの対価》

{B}

ソーサリー

アーティファクト 1 つかクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体か対戦相手 1 人を対象とし、そこからカウンター最大 5 個を取り除く。

- 《裏切りの対価》の対象は 1 つのみである。あなたは、その 1 つの対象から異なる種類のカウンターを取り除いてもよいし、その 1 つの対象から同じ種類のカウンターを複数取り除いてもよい。
- 通常、プレイヤーがカウンターを持つことはないが、他のセットに入っているカードの中には、プレイヤーが特定の種類のカウンターを「得る」と記載されたものがある。なお、紋章はカウンターではない。

《永遠衆の監督官》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/3

永遠衆の監督官はタップ状態で戦場に出る。

永遠衆の監督官が攻撃するたび、あなたの墓地からクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。

あなたは{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、それをあなたの手札に戻す。

- 《永遠衆の監督官》の能力 1 つの解決時に、{2}{B}を 2 回以上支払うことはできない。

《永遠神オケチラ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・神

3/6

二段攻撃

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、警戒を持つ黒の 4/4 のゾンビ・戦士・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

永遠神オケチラが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から 3 枚目に置いてよい。

- 《永遠神オケチラ》の 1 つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 統率者フォーマットでは、統率者の固有色は、その文章中に現れる色を示す言葉（たとえば「黒」）の影響を受けない。《永遠神オケチラ》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキには黒マナ・シンボルを入れることはできない。

《永遠神ケフネト》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・神

飛行

各ターン、あなたはあなたの最初のカードを引くに際し、それを公開してもよい。これによりあなたがインスタントやソーサリーであるカードを公開するたび、そのカードをコピーする。あなたはそのコピーを唱えてもよい。そのコピーを唱えるコストは{2}少なくなる。

永遠神ケフネトが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- 各ターンにあなたが最初に引いたカードは、それを手札の他のカードと混ぜる前に公開する（または、公開しないことを選ぶ）こと。あなたは、カードを引いた際に、それを公開するかどうかを選ぶ前にそれを見る。
- 引いたカードは、その時点でそれをコピーすることを望まなければ、それを公開しなくてもよい。
- これにより公開したカードは、《永遠神ケフネト》の誘発型能力の解決が終わるまで、公開されたままになる。
- あなたは、あなたのターンに限らずどのターンでも、そのターンにあなたが最初に引いたカードを、それがインスタントかソーサリーであるカードであれば、これにより公開しコピーできる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カードを1枚引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカードを3枚引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを一度に1枚ずつ3回引く。《永遠神ケフネト》の能力を使って公開しコピーできるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは引いたカードではない。

- そのコピーは、《永遠神ケフネト》の誘発型能力の解決時にのみ唱えられる。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない）場合は、そのコピーは消滅する。それを後になって唱えることはできない。
- コピーがソーサリーであっても、あなたはそれを誘発型能力の解決中に唱えることができる。それがどのプレイヤーのターンであっても、どのフェイズであっても関係ない。
- そのカードが、《永遠神ケフネト》の誘発型能力の解決前にあなたの手札を離れたなら、その最後の情報を使ってコピーする。
- コピーはあなたの手札で生成され、あなたの手札から唱える。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《永遠神ケフネト》の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 何らかの方法によって、あなたが《永遠神ケフネト》を2体以上コントロールしている場合（たとえば、その一方が《灯の分身》である場合）には、あなたはあなたが引いたカード1枚を、それらの能力のうち望む数の能力のために公開してよい。そのカードがインスタントかソーサリーであれば、各能力によってそれぞれ1回ずつそれをコピーし、あなたはそれらをそれぞれ唱えてもよい。各コピーは、あなたが次のコピーを唱える前に解決される。各コピーのコストは{2}だけ少なくなる。

《永遠神の投入》

{2}{U}{U}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体とプレイヤー1人を対象とする。永遠神の投入はそのクリーチャーに4点のダメージを与え、あなたはこれにより与えられたダメージに等しい点数のライフを得る。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを4枚自分の墓地に置く。動員4を行

う。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターを4個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

- クリーチャー1体とプレイヤー1人の両方を対象として選ばないかぎり、《永遠神の投入》を唱えることはできない。
- 対象としたクリーチャーのタフネスが3以下であっても、《永遠神の投入》は依然としてそれに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。
- 対象としたクリーチャーがこの呪文の解決時に適正な対象ではなくなっていたが、プレイヤーは適正な対象であった場合には、クリーチャーにダメージが与えられることはなく、あなたがライフを得ることもないが、対象としたプレイヤーは依然として自分のライブラリーの一番上からカードを移動し、あなたは依然として動員4を行う。
- 対象としたプレイヤーが、この呪文の解決時に適正な対象ではなくなっていたが、クリーチャーは適正な対象であった場合には、そのクリーチャーにダメージが与えられ、あなたはそれに等しい点数のライフを得て、あなたは動員4を行うが、どのプレイヤーも自分のライブラリーからカードを移動しない。
- 両方の対象が、この呪文の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは動員4を行わない。
- 対象としたクリーチャーに《永遠神の投入》によって致死ダメージが与えられても、あなたがライフを得て、対象としたプレイヤーがカードを移動し、あなたが動員4を行っている間は、それは依然として戦場にある。それが何らかの能力を持っていれば、これらの処理に影響を与えたり、これらの処理によって誘発したりすることがある。
- 《永遠神の投入》の解決中に誘発した能力や、対象としたクリーチャーが死亡することによって誘発する能力はすべて、この呪文の解決が終わり対象としたクリーチャーが（致死ダメージが与えられていれば）死亡した後で、スタックに置かれる。

《永遠神バントゥ》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・神

5/6

威迫

永遠神バントゥが戦場に出たとき、他の望む数のパーマネントを生け贄に捧げ、その後それに等しい枚数のカードを引く。

永遠神バントゥが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- 《永遠神バントゥ》の1つ目の誘発型能力の解決時に、あなたは0個のパーマネントを生け贄に捧げることを選んでもよい。
- あなたが他のパーマネントを生け贄に捧げる際に誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがカードを引き終わった後にスタックに置かれる。
- 2体目の《永遠神バントゥ》があなたのコントロール下で戦場に出たなら、後から戦場に出た方の《永遠神バントゥ》の誘発型能力によってもう一方を生け贄に捧げられるようになる前に、あなたはどちらか一方をあなたの墓地に置くことになる。

《永遠神ロナス》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・神

5/5

接死

永遠神ロナスが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている他の各クリーチャーのパワーはそれぞれ2倍になる。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは警戒を得る。

永遠神口ナスが死亡するか戦場から追放領域に置かれたとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- 《永遠神口ナス》の1つ目の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、パワーが2倍になることも警戒を得ることもない。
- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」ように指示したなら、それは「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。」を意味する。

《永遠の終焉》

{X}{B}{B}

ソーサリー

タフネスがX以下のクリーチャー最大3体を対象とし、それらを破壊する。Xが10以上なら、あなたの墓地からクリーチャー・カードをすべて戦場に戻す。

- 《永遠の終焉》は、それぞれのタフネスがX以下であるクリーチャーを最大3体対象にできる。対象としたクリーチャーのタフネスの合計はX以下でなくてもよい。
- 《永遠の終焉》の解決時に、あなたが対象として選んだクリーチャーの全部ではなく一部が不適正な対象になっていても、適正な対象は依然として破壊され、さらにXが10以上であればカードを戦場に戻しもする。
- 一部または全部の対象が適正な対象であったが破壊されなかった場合（たとえば、それらが破壊不能を持っていた場合）であっても、Xが10以上であれば、依然としてカードを戦場に戻す。
- あなたが自分のクリーチャーを対象としていて、Xが10以上であれば、そのカードも戦場に戻されるカードに含まれる。

- 対象としたクリーチャーが死亡することによって誘発する能力や、クリーチャーが戦場に戻ることにによって誘発する能力があれば、それらはすべて《永遠の終焉》の解決が終わった後でスタックに置かれる。あなたのターンであれば、対戦相手の誘発型能力が先に解決される。対戦相手のクリーチャーが死亡した方が、あなたのクリーチャーが戦場に出るよりも先であったとしても、そうなる。
- あなたは《永遠の終焉》を、対象とするクリーチャーを選ばずに唱えてもよい。Xが10以上であれば、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カードをすべて戦場に戻すことになる。しかし、あなたが対象を1体以上選び、この呪文の解決時までに対象がすべて不適正になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはどのカードも戦場に出さない。

《王神の立像》

{6}

伝説のアーティファクト

対戦相手が呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《王神の立像》の1つ目の能力による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 双頭巨人戦では、《王神の立像》の最後の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失う。

《王神への敬意》

{2}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カードを2枚引く。動員1を行う。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターを1個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

- 《王神への敬意》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。

《大いなる創造者、カーン》

{4}

伝説のブレインズウォーカー — カーン

5

対戦相手がコントロールしているアーティファクトの起動型能力は起動できない。

+1：クリーチャーでないアーティファクト最大1つを対象とする。あなたの次のターンまで、それはパワーとタフネスがそれぞれその点数で見たマナ・コストに等しいアーティファクト・クリーチャーになる。

−2：あなたは、ゲームの外部か追放領域にありあなたがオーナーであるアーティファクト・カード1枚を選び、そのカードを公開してあなたの手札に加えてもよい。

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む（たとえば、装備の注釈文はそうになっている）。《大いなる創造者、カーン》の能力は、誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。
- 《大いなる創造者、カーン》の1つ目の能力は、戦場にあるアーティファクトにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力は、依然として起動できる。

- クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、そのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《大いなる創造者、カーン》の最後の能力によって、追放領域にある裏向きのカードを手札に加えることはできない。たとえ、それがアーティファクト・カードであることをあなたが知っていたとしても、できない。
- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《覆いを割く者、ナーセット》

{1}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ナーセット

5

各ターン、各対戦相手はそれぞれ、カードを2枚以上引くことができない。

– 2 : あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそこからクリーチャーでも土地でもないカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 各対戦相手が、各プレイヤーのターンに引くことのできるカードの枚数は、それぞれ最大1枚である。そのターン中、それ以降のカードを引くことは無視される。
- 呪文や能力が、そのターンにまだカードを1枚も引いていない対戦相手に複数のカードを引くように指示したなら、そのプレイヤーはカードを1枚のみ引くことになる。しかし、複数のカードを引くというその指示が選択可能（たとえば、「あなたはカードを2

枚引いてもよい」)であったなら、これによりそのプレイヤーはカードを1枚引くことを選ぶことはできず、そのプレイヤーはカードを1枚も引かない。

- 《覆いを割く者、ナーセット》は、それが戦場に出たターンにそれ以前に対戦相手が引いたカードを「見る」が、《覆いを割く者、ナーセット》が戦場に出る前に引き終わっていたカードに影響を与えることはない。たとえば、ある対戦相手がカードを2枚引き、その後《覆いを割く者、ナーセット》が戦場に出たなら、その対戦相手はそのターンにそれ以上カードを引くことはできないが、すでに引いた2枚のカードは影響を受けない。
- 置換効果（たとえば、《地底王国のリッチ》や《神秘を操る者、ジェイス》の1つ目の能力の効果）を使用して、《覆いを割く者、ナーセット》によって禁止されるカードを引くことを置換することはできない。しかし、対戦相手の1回目のカードを引くことが（たとえば、《地底王国のリッチ》の能力によって）置換された場合には、カードを引くことは発生していないので、《覆いを割く者、ナーセット》はその次のカードを引くことを妨げない（それを再度《地底王国のリッチ》の能力によって置換してもよい）。

《狼の友、トルシミール》

{2}{G}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

3/3

狼の友、トルシミールが戦場に出たとき、「エルフの友、ヴォジャ」という名前の緑であり白である3/3の伝説の狼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

狼が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。あなたは3点のライフを得る。その戦場に出たクリーチャーはその対象としたクリーチャーと格闘を行う。

- 《狼の友、トルシミール》の戦場に出たときに誘発する能力の解決時にそれが依然として戦場にあるなら、その最後の能力が、《エルフの友、ヴォジャ》を生成する際に誘発する。
- 《狼の友、トルシミール》の最後の能力を、対象を選ばずにスタックに置いてもよい。あなたは単に3点のライフを得ることになる。しかし、あなたが対象を選び、《狼の友、トルシミール》の最後の能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。あなたは3点のライフを得ず、どのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。
- 戦場に出た狼が、《狼の友、トルシミール》の最後の能力の解決時にすでに戦場になかったなら、どのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしないが、あなたは3点のライフを得る。
- 《狼の友、トルシミール》は（『ラヴニカ：ギルドの都』セットの）《トルシミール・ウルフブラッド》と異なる名前を持ち、《エルフの友、ヴォジャ》は《トルシミール・ウルフブラッド》が生成するトークン《ヴォジャ》と異なる名前を持つ。「レジェンド・ルール」は英語名の全体を見るので、あなたはこれら4体のクリーチャーをすべて同時にコントロールできる。

《オブ・ニクシリスの残虐》

{2}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは−5/−5の修整を受ける。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《オブ・ニクシリスの残虐》の置換効果は、対象としたクリーチャーが何らかの理由によってこのターン中に死亡するなら、それを追放する。《オブ・ニクシリスの残虐》が解決された直後に死亡した場合に限らない。

《果敢な一撃》

{W}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+ 1 / + 0 の修整を受ける。

カードを 1 枚引く。

- 《果敢な一撃》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《カズミナの変成》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが 1 / 1 になる。

- 《カズミナの変成》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。《カズミナの変成》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《鮮血の刃先》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《カズミナの変成》がクリーチャーにつけられた後で、その影響を受けるクリーチャーが能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

《花粉光のドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

花粉光のドルイドが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。
- ・増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）
- ・《花粉光のドルイド》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《雷のドレイク》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ドレイク

2/3

飛行

各ターン、あなたがあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、雷のドレイクの上に+1/+1カウンターを1個置く。

- ・《雷のドレイク》の能力は各ターン1回のみ誘発し得る。この能力は2つ目の呪文が解決される前に解決される。そのターン、あなたが1つ目に唱えた呪文が解決されたか、打ち消されたか、依然としてスタックにあるのかには関係ない。
- ・《雷のドレイク》の能力が機能するためには、それが戦場にある必要がある。特に、《雷のドレイク》がこのターンにあなたが唱える2つ目の呪文であったならば、その能力は誘発しない。

《寛大なる者、アジャニ》

{2}{G}{W}

伝説のブレインズウォーカー — アジャニ

5

あなたがコントロールしているクリーチャーは警戒を持つ。

+ 1 : あなたは3点のライフを得る。

- 2 : あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に+ 1/+ 1カウンターをそれぞれ1個と、あなたがコントロールしている他の各プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターをそれぞれ1個置く。

- あなたがコントロールしているプレインズウォーカーがクリーチャーでもある（たとえば、それが《黒き剣のギデオン》である）なら、そのプレインズウォーカーは、《寛大なる者、アジャニ》の最後の能力の解決時に、+ 1/+ 1カウンター1個と忠誠カウンター1個の両方を得る。
- 何らかの理由により、《寛大なる者、アジャニ》の最後の能力の解決時に《寛大なる者、アジャニ》がクリーチャーであったなら、それは+ 1/+ 1カウンターを得る。

《瓦礫帯の暴動者》

{1}{R}{G}

クリーチャー — 人間・狂戦士

0/4

速攻

瓦礫帯の暴動者が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+ X/+ 0の修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーに等しい。

- Xの値は《瓦礫帯の暴動者》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後では、そのターン、後になってXの値が変わることはない。たとえあなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーが変わったとしても、Xの値は変わらない。
- 《瓦礫帯の暴動者》の誘発型能力の解決時に、それがあなたがコントロールしている唯一のクリーチャーであったなら、Xはそれ自身のパワーに等しい。他の効果や+ 1/+

1 カウンターによってそのパワーが0より大きくなっていないかぎり、何の効果もない。

《救出のスフィンクス》

{2}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

3/2

飛行

救出のスフィンクスが戦場に出るに際し、あなたは、あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント1つをオーナーの手札に戻してもよい。そうしたなら、救出のスフィンクスは + 1/+ 1 カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

- 《救出のスフィンクス》の能力によって土地でないパーマネントを戻すかどうかや、戻すならどれを戻すのかは、それを戦場に出す処理の間に選ぶ。戻すパーマネントを選んだから《救出のスフィンクス》が + 1/+ 1 カウンターが置かれた状態で戦場に出るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 戻すパーマネントに、通常なら《救出のスフィンクス》が戦場に出たときに誘発する能力（たとえば、《クロンチの世話人》の能力）があったとしても、その能力は誘発しない。
- 何らかの理由によって《救出のスフィンクス》が他のパーマネントと同時に戦場に出たなら、そのパーマネントを戻すことはできない。あなたはすでに戦場に出ていたパーマネントしか選べない。

《規律の絆》

{4}{W}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしているクリーチャーをすべてタップする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは絆魂を得る。

- 《規律の絆》は、対戦相手がクリーチャーをコントロールしていないか、あなたがクリーチャーをコントロールしていなくても、唱えることができる。戦場にあるクリーチャーは該当する影響を受ける。

《ギデオンの喊声》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{W}{W}

ソーサリー

あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に +1/+1 カウンターをそれぞれ 1 個置く。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「誓いを立てた者、ギデオン」という名前のカード 1 枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。あなたがこれによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《ギデオンの喊声》を唱えてもよい。あなたは依然として《誓いを立てた者、ギデオン》を探すことになる。

《ギデオンの犠牲》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を選ぶ。このターン、あなたやあなたがコントロールしているパーマネントに与えられるダメージは、（その選ばれたパーマネントがまだ戦場にあるなら）代わりにその選ばれたパーマネントに与えられる。

- 《ギデオンの犠牲》は、このターン、それ以前にすでに与えられているダメージには効果がない。

- 《ギデオンの犠牲》の解決時にあなたがクリーチャーもブレインズウォーカーもコントロールしていないなら、何も起きない。ダメージの移し替え効果はいかなるダメージのイベントにも適用されない。
- ダメージが与えられるときに、その選ばれたクリーチャーかブレインズウォーカーが戦場になかったり、クリーチャーでもブレインズウォーカーでもなかったりしたなら、そのダメージは移し替えられない。
- ダメージが、（戦闘ダメージのように）すべて同時に与えられるか、単独の呪文や能力の解決中にすべてが与えられるかぎり、クリーチャーにそのタフネスよりも多くのダメージを移し替えたり、ブレインズウォーカーにその忠誠度よりも多くのダメージを移し替えたりできる。
- 《ギデオンの犠牲》の移し替え効果は、ダメージの発生源や、それが戦闘ダメージであるかどうかを変えない。
- あなたが1ターン中に《ギデオンの犠牲》を2つ以上唱えたなら、あなたやあなたがコントロールしているパーマネントに同時に与えられるダメージはすべて、あなたが選ぶ1つのパーマネントに与えられる。それらすべてに与えられるわけではない。また、それらにダメージを分割して与えることもできない。次にあなたにダメージが与えられるときには、ダメージを異なるパーマネントに与えてもよい。

《ギデオンの勝利》

{1}{W}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはこのターンに攻撃したかブロックしたクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたがギデオン・ブレインズウォーカーをコントロールしているなら、代わりにそのプレイヤーは該当するクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

- 《ギデオンの勝利》は、戦闘ダメージが与えられる前に唱えることができる。その場合、ブロック・クリーチャーを指定する前にも後にも唱えることができる。
- 《ギデオンの勝利》は、戦闘ダメージが与えられた後に唱えることができる。その場合、対象としたプレイヤーは、そのターンに攻撃したかブロックして、戦闘ダメージで破壊されなかったクリーチャーの中から1体か2体を選ぶ。
- 攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは攻撃していないので、それを生け贄に捧げることはできない。
- 攻撃して、その後戦闘から（たとえば、《オラズカの尖塔》によって）取り除かれたクリーチャーは、攻撃したことには変わらないので、生け贄に捧げることができる。
- 《ギデオンの勝利》はプレイヤーを対象とするのであって、生け贄に捧げるクリーチャーを対象とするわけではない。これにより、呪禁を持つクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。

《ギデオンの中隊》（ブレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

あなたがライフを得るたび、ギデオンの中隊の上に+1/+1カウンターを2個置く。

{3}{W} : ギデオン・ブレインズウォーカー1体を対象とし、その上に忠誠カウンターを1個置く。

- 《ギデオンの中隊》の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による1点のライフであっても、《戦地昇進》による2点のライフであっても関係ない。

- 《ギデオンの中隊》に致死ダメージを与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、それがその能力によってそれを救うのに間に合うタイミングでカウンターを得ることはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《ギデオンの中隊》の能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランブルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《ギデオンの中隊》の能力は1回のみ誘発する。
- ギデオン・プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置いても、それによってその起動型能力を起動したことにはならない。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。

《虐殺少女》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

威迫

虐殺少女が戦場に出たとき、ターン終了時まで、他の各クリーチャーはそれぞれ−1/−1の修

整を受ける。このターン、クリーチャーが1体死亡するたび、ターン終了時まで、虐殺少女ではない各クリーチャーはそれぞれ-1/-1の修整を受ける。

- 《虐殺少女》の、戦場に出たときに誘発する能力と遅延誘発型能力は、それぞれの能力の解決時に戦場にあったクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったりしたクリーチャーは、さらに後になってこの遅延誘発型能力が再度誘発して解決されないかぎり、-1/-1の修整を受けない。
- 《虐殺少女》の戦場に出たときに誘発する能力が誘発した後では、《虐殺少女》が戦場に残っているかどうかは関係ない。遅延誘発型能力が生成されるのは、戦場に出たときに誘発する能力が解決されたときである。
- 《虐殺少女》の誘発型能力が依然としてスタック上にある間に死亡したクリーチャーによって、この遅延誘発型能力が誘発することはない。なぜなら、その遅延誘発型能力はまだ生成されていないからである。
- 何らかの効果によってクリーチャーのタフネスが0になったとしても、即座にそのクリーチャーが破壊されるわけではない。そのクリーチャーは、次にプレイヤーが優先権を得る時点で破壊される。つまり、《虐殺少女》の戦場に出たときに誘発する能力の解決中にタフネスが0になったクリーチャーは、遅延誘発型能力が生成された後になるまで戦場に残っている。
- 2体以上のクリーチャーが同時に死亡したなら、《虐殺少女》の遅延誘発型能力は、それと同じ回数誘発する。

《空戦域の大梟》

{1}{U}

クリーチャー — 鳥

1/2

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、空戦域の大梟は+ 1/+ 0の修整を受ける。

- 《空戦域の大梟》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《鎖鞭のサイクロプス》

{4}{R}

クリーチャー — サイクロプス・戦士

4/4

{3}{R}：クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

- クリーチャーがブロックした後で《鎖鞭のサイクロプス》の能力を起動しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。

《黒き剣のギデオン》

{1}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — ギデオン

4

あなたのターンであるかぎり、黒き剣のギデオンは破壊不能を持つ 4/4 の人間・兵士・クリーチャーになる。これはプレインズウォーカーでもある。

あなたのターン中に黒き剣のギデオンに与えられるダメージをすべて軽減する。

+ 1：あなたがコントロールしている他のクリーチャー最大 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは警戒か絆魂か破壊不能のうち、あなたが選んだ 1 つを得る。

− 6：土地でないパーマネント 1 つを対象とし、それを追放する。

- あなたのターン中に、何らかの効果によって《黒き剣のギデオン》が能力をすべて失っても、それは依然として人間・兵士・クリーチャーでありギデオン・プレインズウォーカーでもある。
- 《黒き剣のギデオン》がクリーチャーである間に装備品がそれにつけられたなら、あなた以外のプレイヤーの次のアップキープに、それははずれる。《黒き剣のギデオン》に、クリーチャーでないプレインズウォーカーをエンチャントできないオーラがつけられた場合も同様である。
- 《黒き剣のギデオン》の上に置かれたカウンターは、それがクリーチャーでない間もそれの上に置かれたままになる。クリーチャーでないプレインズウォーカーには効果がなないカウンターであっても置かれたままになる。
- あなたのターン中に、《黒き剣のギデオン》に軽減できないダメージを与えられたなら、そのダメージに適用される結果がすべて生じる。具体的には、《黒き剣のギデオン》は（クリーチャーなので）そのダメージを負い、また（プレインズウォーカーなので）その上からそのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターを取り除くことになる。《黒き剣のギデオン》が破壊不能を持っていたも、その上に忠誠カウンターが置かれていないなら、それはオーナーの墓地に置かれる。
- 《黒き剣のギデオン》の1つ目の忠誠度能力によって対象としたクリーチャーが得る能力は、その解決時に選ぶ。それを起動する際ではない。

《クロンチの世話人》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 1

トランブル

パワーが4以上のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クロンチの世話人の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 戦場に出るクリーチャーは、それが戦場に出る際にパワーが4以上である必要がある。そうでなければ《クロンチの世話人》の能力は誘発しない。クリーチャーのパワーを増やしたり減らしたりする常在型能力は考慮に入れるが、パワーが3以下のクリーチャーを戦場に出し、そのパワーを呪文か起動型能力か誘発型能力によって増やしても、《クロンチの世話人》の能力は誘発しない。
- クリーチャーが戦場に出た後で、その戦場に出たクリーチャーのパワーが変わり3以下になったとしても、あなたは依然として《クロンチの世話人》の上に+1/+1カウンターを置く。
- 《クロンチの世話人》が戦場に出る際に、そのパワーが4以上に増えていたなら、それ自身の能力が誘発する。

《敬慕される炎魔道士、ヤヤ》

{4}{R}

伝説のブレインズウォーカー — ヤヤ

5

あなたがコントロールしている他の赤の発生源がパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントやプレイヤーに、その点数に1を足した点数のダメージを与える。

— 2 : クリーチャー1体かブレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。敬慕される炎魔道士、ヤヤはそれに2点のダメージを与える。

- 《敬慕される炎魔道士、ヤヤ》の1つ目の能力は、《敬慕される炎魔道士、ヤヤ》がダメージを与えるものではない。元の赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与えるものである。

- あなたの赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与える効果（たとえば、その一部を軽減する効果）が他にもあるなら、ダメージを与えられるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを与えられるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《敬慕される炎魔道士、ヤヤ》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源によって与えられるダメージが、対戦相手 1 人がコントロールしている複数のパーマネントや、対戦相手 1 人と対戦相手がコントロールしているパーマネント 1 つ以上に、分割されたり割り当てられたりする場合には、1 を足す前に元のダメージを分割する。たとえば、あなたがトランプルを持つ赤の 5/5 クリーチャーで攻撃し、対戦相手が 2/2 クリーチャー 1 体でブロックした場合、ブロック・クリーチャーに 2 点、防御プレイヤーに 3 点のダメージを割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ 3 点と 4 点に変更される。

《ケイヤ式幽体化》

{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカー）

エンチャントしているパーマネントが死亡するか追放領域に置かれたとき、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- エンチャントしているパーマネントのコントロールを他のプレイヤーが得たなら、《ケイヤ式幽体化》はあなたの墓地に置かれる。
- 《ケイヤ式幽体化》はトークンをエンチャントできるが、その最後の能力によって、そのトークンを戦場に戻すことはない。
- 《ケイヤ式幽体化》は、エンチャントしているパーマネントが戦場を離れたなら、あなたの墓地に置かれる。それが、そのパーマネントとともに戦場に戻ることはない。

- 何らかの効果によって、エンチャントしているパーマネントが追放され即座に戦場に戻るなら、《ケイヤ式幽体化》の最後の能力は誘発するが、何も効果がない。何らかの効果によって、エンチャントしているパーマネントが追放され後の時点で戦場に戻るなら、《ケイヤ式幽体化》によってそのカードを戦場に戻すことになる。それが後の時点で戻ることはない。
- エンチャントしているパーマネントが戦場か追放領域に置かれたが、《ケイヤ式幽体化》の最後の能力の解決前にその領域を離れたなら、そのカードはその新しい領域に残る。それが墓地か追放領域であったとしても、そこに残る。あなたはそれを戦場に戻さない。
- 《ケイヤ式幽体化》とエンチャントしているパーマネントの両方が同時に墓地か追放領域に置かれるなら、エンチャントしているパーマネントは戦場に戻る。
- 《ケイヤ式幽体化》が、あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないパーマネントをエンチャントしているなら、それが死亡するか追放されるかしたときには、それはあなたのコントロール下で戦場に戻る。多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《ケイヤ式幽体化》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーはすべて追放される。

《ケイヤの誓い》

{1}{W}{B}

伝説のエンチャント

ケイヤの誓いが戦場に出たとき、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。これはそれに 3 点のダメージを与え、あなたは 3 点のライフを得る。

対戦相手 1 人が、あなたがコントロールしているプレインズウォーカー 1 体をクリーチャー 1 体以上で攻撃するたび、ケイヤの誓いはそのプレイヤーに 2 点のダメージを与え、あなたは 2 点のライフを得る。

- 対象が、《ケイヤの誓い》の1つ目の能力の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたは3点のライフを得ない。
- 対戦相手が、あなたがコントロールしているプレインズウォーカー2体以上を攻撃するのなら、《ケイヤの誓い》の最後の能力は、それらの攻撃されているプレインズウォーカー1体につき1回ずつ誘発する。

《激情の絆》

{4}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体と、他の、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、その前者のコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。激情の絆はその後者に2点のダメージを与える。

- あなたが《激情の絆》を唱えた後、それが解決される前に一方の対象が不適正な対象になっても、もう一方は該当する影響を受ける。
- 希に、前者のコントロールを得ることによって後者が不適正な対象になることがある。

《激情の絆》の解決が始まった時点、つまり前者のコントロールを得る前の時点で後者が適正な対象であったならば、後者にダメージを与える。

《眩光破》

{2}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。眩光破はそれに1点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーではブロックできない。

カードを1枚引く。

- クリーチャーがブロックした後で《眩光破》を唱えても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれることはない。ただし、《眩光破》が与えたダメージによってそれが死亡した場合は別である。それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になることもない。その点はそのブロック・クリーチャーが死亡した場合も同様である。
- 《眩光破》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《高名な弁護士、トミク》

{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

飛行

戦場にある土地と墓地にある土地・カードは、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。

対戦相手は墓地から土地・カードをプレイできない。

- 《高名な弁護士、トミク》の2つ目の能力は呪禁と似ているが、呪禁に関する効果ではこれらの土地や土地・カードは呪禁を持つものとして扱わない。
- プレイヤーは通常は墓地から土地・カードをプレイできない。プレイヤーがそうする方法を見つけたとしても、《高名な弁護士、トミク》の最後の能力が、その許諾よりも優先する。

《心温まる贖罪》

{2}{R}{W}

インスタント

あなたの手札にあるカードをすべて捨て、その後その枚数に 1 を足した枚数のカードを引く。

あなたはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のライフを得る。

- 《心温まる贖罪》の 1 つ目の能力の解決時にあなたの手札にカードがないなら、あなたは何も捨てずにカードを 1 枚引く。
- あなたが得るライフの点数は、《心温まる贖罪》の解決中にあなたがカードを引いた後に決定する。あなたがカードを引いてから、あなたがライフを得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《古呪》

{B}{B}

ソーサリー

望む数のプレインズウォーカーを対象とし、それらを破壊する。あなたがコントロールしているプレインズウォーカー 1 体を選ぶ。その上に、これにより破壊されたプレインズウォーカー 1 体につき 2 個の忠誠カウンターを置く。

- 対象として破壊するプレインズウォーカーは《古呪》を唱える時点で選ぶが、忠誠カウンターを置くプレインズウォーカーは《古呪》の解決時まで選ばない。
- あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていなくても、《古呪》を唱えることができる。対象としたプレインズウォーカーは依然として破壊される。あなたが望むなら、プレインズウォーカーを 1 体も対象とせずに唱えても構わない。

《混種の頂点、ロアレスク》

{2}{G}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ミュータント

4/5

飛行、トランブル

混種の頂点、ロアレスクが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている他のクリーチャー

1 体を対象とし、その上に + 1 / + 1 カウンターを 2 個置く。

混種の頂点、ロアレスクが死亡したとき、増殖を行い、その後もう一度増殖を行う。（望む数のパーマナントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター 1 種類につき、そのカウンターをもう 1 個与える。その後、それをもう一度行う。）

- あなたは、《混種の頂点、ロアレスク》の最後の能力の解決中に、2 回の増殖をすべて行う。この 2 回の増殖の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 統率者戦で、《混種の頂点、ロアレスク》があなたの統率者であり、それが死亡するならば、代わりにあなたはそれを統率領域に置いてよい。しかし、これによりあなたが《混種の頂点、ロアレスク》の命を救ったなら、それは死亡しないので、あなたは増殖を行わない。

《ゴブリンの突撃隊》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

4 / 1

速攻

ゴブリンの突撃隊が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、その上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

- 《ゴブリンの突撃隊》と、あなたがコントロールしている他のクリーチャーが同時に死亡した場合（たとえば、それら両方が戦闘で致死ダメージを与えられた場合）には、そのクリーチャーは、あなたが《ゴブリンの突撃隊》の能力の対象を選ぶときには戦場にならない。《ゴブリンの突撃隊》が + 1 / + 1 カウンターを置くことによってそのクリーチャーを救うということはいできない。

《サイクロプスの電術師》

{4}{R}

クリーチャー — サイクロプス・ウィザード

4/2

サイクロプスの電術師が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。これはそれに X 点のダメージを与える。X はあなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの総数に等しい。

- あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数は《サイクロプスの電術師》の能力の解決時に数える。
- インスタントでありソーサリーでもある 1 枚の分割カードは、《サイクロプスの電術師》の能力では 1 枚分として数える。

《サムトの疾走》

{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは + 2 / + 1 の修整を受け速攻を得る。占術 1 を行う。

- 《サムトの疾走》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術 1 を行わない。

《残酷な祝賀者》

{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1/2

残酷な祝賀者か、あなたがコントロールしている他のクリーチャーかプレインズウォーカーが

1体死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《残酷な祝賀者》が、あなたがコントロールしている他のクリーチャーやプレインズウォーカー1体以上と同時に死亡したなら、この能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- クリーチャーでもあるプレインズウォーカーが1体死亡したときには、《残酷な祝賀者》の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦では、《残酷な祝賀者》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《死者の災厄、ケイヤ》

{3}{w/b}{w/b}{w/b}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

7

呪禁を持つ、対戦相手と対戦相手がコントロールしているパーマネントは、それらが呪禁を持っていないかのように、あなたがコントロールしている呪文や能力の対象にできる。

— 3：クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

- あなたがコントロールしている呪文か能力が、呪禁を持つ対戦相手か、対戦相手の呪禁を持つパーマネントを対象としていて、その呪文か能力がスタック上にある間に《死者の災厄、ケイヤ》が戦場を離れたなら、そのプレイヤーかパーマネントはその呪文か能力の不適正な対象になる。これには、《死者の災厄、ケイヤ》自身の忠誠度能力も該当する。

《死の芽吹き》

{1}{B}{B}{G}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。あなたのライブラリーから基本土地・カード 1 枚を探し、それをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 《死の芽吹き》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは土地・カードを探さない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、カードを探す。

《支配の片腕、ドビン》

{2}{w/u}

伝説のプレインズウォーカー — ドビン

5

対戦相手がアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは {1} 多くなる。

— 1：対戦相手がコントロールしているパーマネント 1 つを対象とする。あなたの次のターンまで、それに与えられるダメージとそれが与えるダメージをすべて軽減する。

- 《支配の片腕、ドビン》の忠誠度能力は、ダメージを与えたり与えられたりできるもののみでなく、対戦相手がコントロールしているパーマネントであればどれも対象にできる。
- 《支配の片腕、ドビン》の忠誠度能力が解決された後では、《支配の片腕、ドビン》が戦場を離れても、ダメージ軽減は適用され続ける。
- 多人数戦で、《支配の片腕、ドビン》の最後の能力の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外されたなら、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。その効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

《終局の始まり》

{4}{U}{U}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

カードを2枚引き、その後動員Xを行う。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターをX個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

- カードを2枚引くことと動員Xを行うことは、すべて《終局の始まり》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《終局の始まり》を対象とすることができる。その呪文や能力の解決時に《終局の始まり》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。

《心火》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げる。

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。心火はそれに4点のダメージを与える。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーかちょうど1体のプレインズウォーカーを生け贄に捧げる必要がある。何も生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のパーマネントを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが《心火》に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるパーマネントを破壊して、この呪文を唱えられないようにするということとはできない。

《新生化》

{G}{U}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから、その生け贄に捧げたクリーチャーの点数で見たマナ・コストに 1 を足した値に等しい点数で見たマナ・コストを持つクリーチャー・カード 1 枚を探し、そのカードを + 1/+ 1 カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど 1 体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが《新生化》に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。
- クリーチャーやライブラリーにあるクリーチャー・カードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが 0 である。
- これにより戦場に出るクリーチャーは、通常それが + 1/+ 1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、+ 1/+ 1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。

《神秘を操る者、ジェイス》

{1}{U}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

あなたのライブラリーにカードがないときにあなたがカードを引くなら、代わりにあなたはこのゲームに勝利する。

+ 1 : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを 2 枚自分の墓地に置く。カードを 1 枚引く。

- 8 : カードを 7 枚引く。その後、あなたのライブラリーにカードがないなら、あなたはこのゲームに勝利する。

- 何らかの理由によりあなたがゲームに勝利できない場合（たとえば、対戦相手が《白金の天使》をコントロールしている場合）でも、あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。その場合もカードを引くことは置換されるからである。
- 2 人以上のプレイヤーが《神秘を操る者、ジェイス》をコントロールしていて、各プレイヤーがそれぞれカードを何枚か引くように指示されたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがその枚数のカードを引く。これにより、そのプレイヤーが代わりにゲームに勝利するなら、そのゲームはただちに終了する。ゲームがまだ終わっていないなら、他の各プレイヤーはターン順にこの手順を繰り返す。
- 《神秘を操る者、ジェイス》の 1 つ目の忠誠度能力の解決時に、対象としたプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、それは解決されず、あなたはカードを引かない。
- あなたは、《神秘を操る者、ジェイス》の 1 つ目の忠誠度能力に記載されている順番で指示に従う。あなた自身を対象としたなら、ライブラリーの一番上からカードを 2 枚墓地に置き、その後でカードを引く。
- 《神秘を操る者、ジェイス》の最後の能力の解決中に、あなたのライブラリーが 6 枚以下で、《神秘を操る者、ジェイス》がすでに戦場を離れていた場合は、あなたは引けるだけカードを引いて、その後ゲームに勝利することになる。あなたがゲームに勝利する

ことが、状況起因処理によって空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することよりも先に起きるからである。

《侵略の代償》

{2}{B}

ソーサリー

対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード 1 枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

動員 1 を行う。（あなたがコントロールしている軍団 1 体の上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の 0 / 0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。）

- そのプレイヤーの手札に土地でないカードがなく、捨てることができなかったとしても、あなたは動員 1 を行う。

《ジェイスの策略》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{U}{U}

ソーサリー

クリーチャー最大 2 体を対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「秘儀の策士、ジェイス」という名前のカード 1 枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。あなたがこれによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

- あなたは、《ジェイスの策略》をクリーチャーを対象として選ばずに唱えてもよい。あなたは単に《秘儀の策士、ジェイス》を探すことになる。しかし、あなたが対象を 1 体以上選び、《ジェイスの策略》の解決時までに対象がすべて不適正になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたはカードを探さない。

《ジェイスの投影》（ブレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{U}{U}

クリーチャー — ウィザード・イリュージョン

2/2

あなたがカードを1枚引くたび、ジェイスの投影の上に+1/+1カウンターを1個置く。

{3}{U}：ジェイス・ブレインズウォーカー1体を対象とし、その上に忠誠カウンターを1個置く。

- 何らかの効果によって、あなたがカードを複数引くなら、《ジェイスの投影》の誘発型能力はその枚数分誘発する。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられた場合は、《ジェイスの投影》の誘発型能力は誘発しない。
- ジェイス・ブレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置いても、それによってその起動型能力を起動したことにはならない。

《次元間の標》

土地

あなたがブレインズウォーカー・呪文を唱えるたび、あなたは1点のライフを得る。

{T}：{C}を加える。

{1}, {T}：異なる色のマナ2点を加える。このマナは、ブレインズウォーカー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

- 《次元間の標》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《次元間の標》の最後の能力によって生み出されたマナは、両方を同じブレインズウォーカー・呪文のために使用しても、それぞれを異なるブレインズウォーカー・呪文のために使用してもよい。

《次元を挙げた祝賀》

{5}{G}{G}

ソーサリー

以下から4つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- ・すべての色である2/2の市民・クリーチャー・トークンを1体生成する。
- ・あなたの墓地からパーマネント・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
- ・増殖を行う。
- ・あなたは4点のライフを得る。
- ・どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に《次元を挙げた祝賀》の指示に従う。モード1つを2回以上選んだなら、そのモードの指示にその回数だけ繰り返し従う。
- ・パーマネント・カードとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。
- ・2つ目のモードを1回以上選び、対象としたすべてのパーマネント・カードが《次元を挙げた祝賀》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、他のどの選ばれたモードも生じない。何枚かの対象が不適正な対象になっていたが、少なくとも1枚が依然として適正であったなら、あなたは可能なかぎり多く処理を行い、不適正な対象は影響を受けない。

《樹上の草食獣》

{G}

クリーチャー — ビースト

0/3

到達

樹上の草食獣が戦場に出たとき、あなたはあなたの手札から土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- 《樹上の草食獣》の効果は、土地をプレイすることには含まれない。あなたがそのターン、すでに土地をプレイしていたとしても、あなたはこの能力により土地・カード1枚を戦場に出せる。

《呪文喰いの奇魔》

{2}{R}

クリーチャー — 奇魔

2/2

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、呪文喰いの奇魔の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《呪文喰いの奇魔》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《城塞への猛攻》

{4}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け「このクリーチャーがプレイヤー1人かプレインズウォーカー1体に戦闘ダメージを与えるたび、防御プレイヤーがコントロールしている、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。」を得る。

- 《城塞への猛攻》は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+2/+2の修整を受けることも誘発型能力を得ることもない。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

《人知を超えるもの、ウギン》

{6}

伝説のブレインズウォーカー — ウギン

4

あなたが無色の呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

+ 1 : あなたのライブラリーが一番上のカードを裏向きに追放し、それを見る。無色の2/2のスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成する。そのトークンが戦場を離れたとき、その追放したカードをあなたの手札に加える。

– 3 : 1色以上の色を持つパーマナント1つを対象とし、それを破壊する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《人知を超えるもの、ウギン》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- マナ・コストが{2}か{1}の無色の呪文を唱えるためのコストは{0}になる。
- あなたが追放されている裏向きのカードを見た後では、望むならあなたはそれをいつでも再び見てよい。他のプレイヤーがそのスピリット・トークンのコントロールを得たとしても、そのプレイヤーは追放されたカードを見ることはできない。
- そのスピリット・トークンがどのような理由で戦場を離れたとしても、あなたは追放されているカードを手札に加える。それが生じる前に《人知を超えるもの、ウギン》が戦場を離れていたとしても関係ない。
- あなたが《人知を超えるもの、ウギン》の能力を複数回起動したなら、あなたは、追放されているどのカードが各スピリット・トークンに係属しているのかが分かるようにしておかなければならない。

- 何らかの効果（たとえば、《倍增の季節》の効果）によって、《人知を超えるもの、ウギン》がスピリット・トークンを2体生成するとしても、あなたがライブラリーから追放するカードは依然として1枚のみである。あなたは、それらのトークンのうちいずれか一方が最初に戦場を離れた時点で、そのカードを手札に加えることになる。
- 土地は、1色以上のマナを生み出すことができるとしても、普通は色がない。

《崇高な工匠、サヒーリ》

{1}{u/r}{u/r}

伝説のプレインズウォーカー — サヒーリ

5

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、無色の1/1の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

－2：あなたがコントロールしているアーティファクト1つと、あなたがコントロールしている他のアーティファクト1つかクリーチャー1つを対象とする。ターン終了時まで、その前者はそれの他のタイプに加えてアーティファクトであることを除きその後者のコピーになる。

- 《崇高な工匠、サヒーリ》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《崇高な工匠、サヒーリ》の忠誠度能力によって、対象としたアーティファクトは対象としたパーマネントに記載されている値をコピーすることに加え、それに適用されているコピー効果をすべてコピーする。そのパーマネントの上に置かれているカウンターや、そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変更する効果はコピーしない。特に、対象としたパーマネントをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。
- 対象としたアーティファクトは、後者の対象が持つあらゆるタイプに加えてアーティファクトであり、「～を除き」として書かれているこの部分もコピー可能な値である。他

の何かが、そのターン、後になってこのアーティファクトをコピーしたなら、そのコピーもアーティファクトである。

- その対象としたアーティファクトが、何か他のものをコピーしているパーマネントをコピーしたなら、それはその対象がコピーしている姿になる。
- 対象としたアーティファクトに、それが他のパーマネントのコピーになる前に何らかの効果適用が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。
- 対象としたアーティファクトが、それが戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、それが速攻を持っていないかぎり、あなたはそれで攻撃したりその{T}能力を使ったりできない。
- 対象としたアーティファクトが装備品ではなかったが装備品のコピーになったなら、それが再び装備品でないアーティファクトになったときには、それははずれる。
- 対象としたアーティファクトが装備品であってクリーチャーにつけられていて、それが装備品でないパーマネントのコピーになったなら、それははずれる。それが装備品のコピーになったなら、それはつけられたままである。

《捨て身の突進》（ブレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{W}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +2/+2 の修整を受け飛行を得る。あなたは 2 点のライフを得る。

- 《捨て身の突進》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは 2 点のライフを得ない。
- クリーチャーが、飛行も到達も持たないクリーチャーによってブロックされた後で飛行を得ても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、そのブロック・ク

リーチャーがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。

《生命素ハイドラ》

{3}{G}{U}

クリーチャー — ハイドラ・ミュータント

4/4

トランプル

生命素ハイドラは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの上に置かれている忠誠カウンター 1 個につき、+ 1/+ 1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターが 1 個以上置かれるたび、その個数に等しい数の + 1/+ 1 カウンターを生命素ハイドラの上に置く。

- パーマネントの上にカウンターが置かれたときに誘発する能力は、パーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出たときと、プレイヤーがパーマネントの上にカウンターを置いたときの両方の時に誘発する。
- 《生命素ハイドラ》が、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーと同時に戦場に出たなら、そのプレインズウォーカーが得る忠誠カウンターは、《生命素ハイドラ》が戦場に出る際にそれの上に置かれているカウンターの個数を決定する際には数に入らないが、その最後の能力を誘発させることになる。

《世界を揺るがす者、ニッサ》

{3}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ニッサ

5

あなたがマナを引き出す目的で森をタップするたび、追加で {G} を加える。

+ 1 : あなたがコントロールしていてクリーチャーでない土地最大 1 つを対象とし、その上に + 1/+ 1 カウンターを 3 個置く。それをアンタップする。それは警戒と速攻を持つ 0/0 の

エレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

－ 8 : あなたは「あなたがコントロールしている土地は破壊不能を持つ。」を持つ紋章を得る。
あなたのライブラリーから森・カード望む枚数を探し、それらをタップ状態で戦場に出し、
その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 《世界を揺るがす者、ニッサ》1つ目の忠誠度能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。

《鮮血の刃先》

{1}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは－2/－2の修整を受ける。動員2を行う。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に＋1/＋1カウンターを2個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

- あなたは《鮮血の刃先》を、クリーチャーを対象とせずに唱えてもよい。あなたは単に動員2を行うことになる。しかし、あなたが対象を選び、《鮮血の刃先》の解決前にその対象が不適正になったなら、この呪文は解決されず、あなたは動員を行わない。

《戦争の犠牲》

{2}{B}{B}{G}{G}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。
- エンチャント1つを対象とし、それを破壊する。
- 土地1つを対象とし、それを破壊する。
- プレインズウォーカー1体を対象とし、それを破壊する。

- 《戦争の犠牲》のモードはいくつ選んでもよいが、1つのモードを2回選ぶことはできない。
- 対象としたパーマネントは、記載されている順に破壊される。パーマネントが破壊されたときに誘発する能力は、《戦争の犠牲》の解決がすべて終わるまでスタックに置かれる。

《戦地昇進》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、そのクリーチャーは先制攻撃を得る。あなたは2点のライフを得る。

- 《戦地昇進》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは2点のライフを得ない。

《戦乱のラヴニカ》

{3}{W}

ソーサリー

多色のパーマネントをすべて追放する。

- 土地は、複数の色のマナを生み出すことができるものであっても、普通は色が無い。

《戦慄衆の解体者》

{B}{R}

クリーチャー — ゾンビ・戦士

1/1

速攻

戦慄衆の解体者がプレイヤー1人かブレインズウォーカー1体に戦闘ダメージを与えるたび、戦慄衆の解体者の上に+1/+1カウンターを1個置く。

戦慄衆の解体者が死亡したとき、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《戦慄衆の解体者》の最後の能力の解決時には、それが戦場にあった最後の情報によってそのパワーを決定する。そのパワーが 0 以下であったなら、その能力が解決されても効果はない。

《戦慄衆の指揮》

{4}{B}{B}

ソーサリー

墓地からクリーチャーやプレインズウォーカーである望む数のカードを対象とする。戦慄衆の指揮はあなたに、それらのカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しい点数のダメージを与える。それらをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- 《戦慄衆の指揮》は、それらのクリーチャーやプレインズウォーカーであるカードが戦場に出るよりも先にあなたにダメージを与えるが、それによってあなたのライフ総量が 0 点以下になったとしても、それらのクリーチャーやプレインズウォーカーは、あなたがまだゲームに敗北しないうちに戦場に出る。それらが戦場に出ることによって誘発するそれらの能力は、あなたがゲームに敗北するなら解決されないが、それらの持つ常在型能力（たとえば、《白金の天使》の能力）によって、あなたは、ライフ総量が 0 点以下になっても生き残れることがある。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《戦慄衆の指揮》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーとプレインズウォーカーはすべて追放される。

《戦慄衆の将軍、リリアナ》

{4}{B}{B}

伝説のブレインズウォーカー — リリアナ

6

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、カードを1枚引く。

+ 1 : 黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

− 4 : 各プレイヤーはそれぞれクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

− 9 : 各対戦相手はそれぞれ、パーマネント・タイプ1つにつき、そのタイプであり自分がコントロールしているパーマネント1つを選び、残りを生け贄に捧げる。

- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》が、あなたがコントロールしているクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、その1つ目の能力は、それらのクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- 何らかの方法により《戦慄衆の将軍、リリアナ》がクリーチャーになって死亡したなら、その1つ目の能力が誘発する。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の2つ目の忠誠度能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分がコントロールしているクリーチャー2体を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。クリーチャーを1体しか選べないプレイヤーがいれば、そのプレイヤーはそうする。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（何らかの理由により対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手）が選択すべきものをすべて選ぶ。その後、他の各対戦相手も同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかったパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。

- パーマネント・タイプとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーである。「伝説の」のような特殊タイプはパーマネント・タイプではない。
- 《戦慄衆の將軍、リリアナ》の最後の能力による選択を行う際に、パーマネント・タイプを2つ以上持つパーマネントがあれば、それはどのタイプとして扱うこともできる。たとえば、アーティファクト・クリーチャーをアーティファクトとして選び、他のクリーチャーをクリーチャーとして選び、クリーチャー・エンチャントをエンチャントとして選び、それらを残すことができる。同様に、同じクリーチャー・エンチャント1体を、クリーチャーとエンチャントの両方として選んで残すこともできる。あなたが他のクリーチャーやエンチャントをコントロールしていたとしても、そのように選んでよい。

《戦慄衆の侵略》

{1}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたは1点のライフを失い動員1を行う。（あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターを1個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。）

あなたがコントロールしていてパワーが6以上のゾンビ・トークンが1体攻撃するたび、ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- ゾンビ・トークンのパワーは、それが攻撃した直後にのみ見る。その時点では、あなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃したときに誘発する他の能力はまだ解決されていない。
- トークンが攻撃した後で、そのターン、後になって（たとえば、《戦慄衆の侵略》の2つ目の能力がスタック上にある間に）そのパワーが変わったとしても、それによってそれが絆魂を得たり失ったりすることはない。

《戦慄衆の秘儀術師》

{1}{R}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/3

トランプル

戦慄衆の秘儀術師が攻撃するたび、あなたの墓地から、点数で見たマナ・コストが戦慄衆の秘儀術師のパワー以下でありインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。このターン、そのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 対象とするインスタントかソーサリーであるカードは、その点数で見たマナ・コストが、《戦慄衆の秘儀術師》が攻撃した直後の《戦慄衆の秘儀術師》のパワー以下でなければならない。その時点では、あなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃したときに誘発する他の能力はまだ解決されていない。
- 《戦慄衆の秘儀術師》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてそのカードが依然として適正な対象であるかどうかを判断する。
- そのカードを唱えるなら、それは《戦慄衆の秘儀術師》の誘発型能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。その呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《灯の収穫》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《戦慄衆の勇者、ネヘブ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ミノタウルス・戦士

5/4

トランプル

戦慄衆の勇者、ネヘブがプレイヤー1人かプレインズウォーカー1体に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは望む枚数のカードを捨ててもよい。そうしたなら、それに等しい枚数のカードを引き、それに等しい数の{R}を加える。ターン終了時まで、このマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。

- 他の効果によって、あなたが引くカードの枚数が捨てたカードの枚数より多かったり少なかったりすることがある。その場合、あなたが加えるマナの点数は、あなたが引いたカードの枚数ではなく、あなたが捨てたカードの枚数に等しい。

《総動員地区》

土地

{T}：{C}を加える。

{4}：ターン終了時まで、総動員地区は警戒を持つ3/3の市民・クリーチャーになる。これは土地でもある。この能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーやプレインズウォーカー1体につき{1}少なくなる。

- クリーチャーやプレインズウォーカーである伝説のパーマネントを4体以上コントロールしているなら、《総動員地区》の最後の能力を起動するためのコストのマナはなくなる。伝説のプレインズウォーカーでありクリーチャーでもあるパーマネント1体によって、このコストは{1}のみ少なくなる。

- 《総動員地区》が戦場に出たターンにそれがクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、そのマナ能力を起動したりできない。
- 土地をクリーチャーにする能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。この土地がすでにクリーチャーであった場合（たとえば、これが《ヴィトゥ＝ガジーの目覚め》の対象になった場合）には、これはそのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。パワーやタフネスを修整する効果は適用され続ける。その効果がいつ始まったとしても関係ない。パワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）や、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。たとえば、《総動員地区》が0/0のクリーチャーになっていてその上に+1/+1カウンターが9個置かれている場合に、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある12/12の市民・クリーチャーになる。

《ソリンの渇き》

{B}{B}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ソリンの渇きはそれに 2 点のダメージを与え、あなたは 2 点のライフを得る。

- 《ソリンの渇き》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは 2 点のライフを得ない。

《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ニクシリス

5

対戦相手がカードを 1 枚引くたび、憎悪に歪む者、オブ・ニクシリスはそのプレイヤーに 1 点のダメージを与える。

－ 2 : クリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。そのコントローラーはカードを 2 枚引く。

- 《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》の最後の能力の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、どのプレイヤーもカードを 2 枚引かない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーはカードを 2 枚引く。
- 《憎悪に歪む者、オブ・ニクシリス》が、その最後の能力の解決以前に戦場を離れた（たとえば、その能力を起動したときに、その上に忠誠カウンターが 2 個しかなかった）なら、そのクリーチャーのコントローラーがカードを 2 枚引くときには、その 1 つ目の能力は存在しなので誘発しない。

《造反者潰し》

{3}{U}

インスタント

呪文 1 つを対象とする。そのコントローラーが {2} を支払わないかぎり、それを打ち消す。

動員 2 を行う。（あなたがコントロールしている軍団 1 体の上に + 1 / + 1 カウンターを 2 個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の 0 / 0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。）

- あなたは、その呪文のコントローラーが {2} を支払ったとしても動員 2 を行う。

《太陽の義士、ファートリ》

{2}{g/w}

伝説のプレインズウォーカー — ファートリ

7

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

－ 3 : あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のタフネスに等しい点数のライフを得る。

- 《太陽の義士、ファートリ》の1つ目の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《ドムリの待ち伏せ》によってクリーチャーが自身のタフネスに等しいダメージを与えるようになるわけではない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のタフネスは、《太陽の義士、ファートリ》の忠誠度能力の解決を始める時点でのみ決定する。

《退路無し》

{2}{U}

インスタント

クリーチャーかプレインズウォーカーである呪文1つを対象とし、それを打ち消す。これによりその呪文が打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。

占術1を行う。

- クリーチャーかプレインズウォーカーであり打ち消されない呪文も、《退路無し》の適正な対象である。その呪文は《退路無し》の解決時に打ち消されないが、あなたは占術1を行う。

《立ち上がる民衆》

{2}{W}

クリーチャー — 人間

2/2

あなたがコントロールしている他のクリーチャーやプレインズウォーカーが1体死亡するたび、立ち上がる民衆の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- クリーチャーでもあるブレインズウォーカーが1体死亡したときには、《立ち上がる民衆》の能力は1回のみ誘発する。
- 《立ち上がる民衆》とあなたがコントロールしている他のクリーチャーが同時に死亡した場合（たとえば、戦闘で両者に致死ダメージが与えられた場合）には、《立ち上がる民衆》の誘発型能力の解決時にはそれは戦場でない。その上に+1/+1カウンターが置かれて命が助かることはない。

《第10管区の軍団兵》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

速攻

あなたが第10管区の軍団兵を対象として呪文を唱えるたび、第10管区の軍団兵の上に+1/+1カウンターを1個置き、その後占術1を行う。

- 《第10管区の軍団兵》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- あなたは、《第10管区の軍団兵》の上に+1/+1カウンターを置くことができない場合（たとえば、それが戦場を離れていた場合）でも、占術1を行う。

《ダスクマントルの調査員》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

ダスクマントルの調査員は、パワーが4以上のクリーチャーによってはブロックされない。

- パワーが3以下のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《ダブリエルの影忘》

{3}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨て、2点のライフを失う。

- 対象としたプレイヤーは、カードを1枚か0枚しか捨てることができなくても2点のライフを失う。

《誓いを立てた者、ギデオン》（ブレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{W}{W}

伝説のブレインズウォーカー — ギデオン

4

あなたがギデオンでないクリーチャー2体以上で攻撃するたび、それらのクリーチャーの上に +1/+1 カウンターをそれぞれ1個置く。

+2：ターン終了時まで、誓いを立てた者、ギデオンは白の5/5の兵士・クリーチャーになる。これはブレインズウォーカーでもある。このターン、これに与えられるダメージをすべて軽減する。（これがこのターンに唱えられたなら、通常これでは攻撃できない。）

−9：誓いを立てた者、ギデオンと対戦相手がコントロールしている各クリーチャーを追放する。

- 「ギデオンでないクリーチャー」とは、ギデオン・ブレインズウォーカーではないクリーチャーのことである。たとえば、《ギデオンの中隊》はギデオンでないクリーチャーである。

- ギデオンである攻撃クリーチャーが+ 1/+ 1 カウンターを得ることはないが、攻撃クリーチャーのうち2体以上がギデオンでないクリーチャーであれば、ギデオンでない攻撃クリーチャーはそれぞれ+ 1/+ 1 カウンターを得る。
- 《誓いを立てた者、ギデオン》の1つ目の忠誠度能力は、クリーチャーが戦場に出ることではない。《誓いを立てた者、ギデオン》はすでに戦場にあり、タイプが変わるのみである。
- 《誓いを立てた者、ギデオン》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。
- 《誓いを立てた者、ギデオン》の1つ目の忠誠度能力によって、それは「兵士」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャーになる。それは「ギデオン」というプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーでもある（その他にもカード・タイプやサブタイプを持っていたなら、それも残る）。各サブタイプは固有のカード・タイプと相互に関連する。「プレインズウォーカー」はタイプである（クリーチャー・タイプではない）。また「兵士」はクリーチャー・タイプである（プレインズウォーカー・タイプではない）。
- 《誓いを立てた者、ギデオン》の1つ目の忠誠度能力の解決後に、それに軽減できないダメージが与えられたなら、そのダメージに適用される結果がすべて生じる。具体的には、《誓いを立てた者、ギデオン》は（クリーチャーなので）そのダメージを負い、また（プレインズウォーカーなので）その上からそのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターを取り除くことになる。《誓いを立てた者、ギデオン》がクリーチャーでもあるとしても、その上に忠誠カウンターが置かれていないなら、それはオーナーの墓地に置かれる。
- 《誓いを立てた者、ギデオン》の最後の能力を起動する際に、その忠誠度が9であったなら、それはあなたの墓地に置かれ追放されない。

《チャンドラの螺旋炎》

{1}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。チャンドラの螺旋炎はそれらに2点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

- ダメージの分割は、あなたが《チャンドラの螺旋炎》を唱える際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。つまり、あなたが《チャンドラの螺旋炎》を唱える際には、対象を1つ選んでそれに2点のダメージを与えるか、対象を2つ選んでそれらにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶことになる。
- 《チャンドラの螺旋炎》がクリーチャー2体を対象として、その一方が不適正な対象になったなら、残りの対象に1点のダメージを与える。2点ではない。

《忠実な相棒、モーウー》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 獵犬

3/3

トランブル、警戒

忠実な相棒、モーウーの上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるなら、代わりにその数に1を足した数の+1/+1カウンターをこれの上に置く。

- 《忠実な相棒、モーウー》の置換効果はそれ自身にだけ影響するので、何らかの方法により、《忠実な相棒、モーウー》が+1/+1カウンターが1個以上置かれた状態で戦場に出る場合、その効果が適用されて+1/+1カウンターがもう1個増えることになる。

《挑戦するトロール》

{4}{G}

クリーチャー — トロール

6/5

あなたがコントロールしていてパワーが4以上である各クリーチャーはそれぞれ、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

- 《挑戦するトロール》の能力は、そのパワーが4以上であるかぎり、それ自身にも影響する。
- あなたがコントロールしていてパワーが3以下であるクリーチャーが2体以上のクリーチャーによってブロックされた後では、そのパワーが変わっても、どちらのブロック・クリーチャーのブロックも解除されることはない。
- あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるクリーチャーが威迫を持っていたなら、それは1体のクリーチャーによっても2体以上のクリーチャーによってもブロックされないで、単にブロックされない。

《翼の結集》

{1}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- 《翼の結集》は、解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって飛行を得たクリーチャーや、そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+2/+2の修整を受けない。

《鉄の暴漢》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ゴレム

1 / 1

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

鉄の暴漢が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《鉄の暴漢》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《テフェリーの時間改変》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているパーマナント1つを対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。それがクリーチャーとして戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。

- 追放されたパーマナントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマナントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマナントの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたパーマナントが戻った後は、それは新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。
- パーマナントはアンタップ状態で戦場に戻る（ただし、他の何らかの効果によってタップ状態で戦場に出るのでないかぎり）。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 戦場に出るパーマナントがクリーチャーとして出るのかどうかを判定するには、そのパーマナントが戦場に出た後でその特性を変更する一切の効果を考慮に入れる。それには、そのパーマナントのみに影響するそれ自身の能力や、他のオブジェクトの効果が含まれる。

- これにより戦場に戻るクリーチャーは、通常それが + 1 / + 1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、+ 1 / + 1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。

《テヨの光盾》

{2}{W}

クリーチャー — イリュージョン

0 / 3

テヨの光盾が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、その上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

- 《テヨの光盾》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《伝承の収集者、タミヨウ》

{2}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — タミヨウ

5

対戦相手がコントロールしている呪文や能力は、あなたにカードを捨てさせることもパーマネントを生け贄に捧げさせることもできない。

+ 1 : 土地でないカード名 1 つを選び、その後あなたのライブラリーの一番上からカードを 4 枚公開する。その中から、その選ばれた名前を持つカードをすべてあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

− 3 : あなたの墓地からカード 1 枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力の解決時に、それがあなたがパーマネントを生け贄に捧げることやカードを捨てることを強制しても、あなたはそうしないだけである。その効果のその部分は何もしない。その呪文や能力があなたにパーマネントを生け贄に捧げることやカードを捨てさせることを選択肢として与える場合、あなたはその選択肢を選ぶことができない。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力に、あなたがパーマネントを生け贄に捧げないかぎり何かが起こると書かれている場合（たとえば、《殺戮の神、モーギス》の能力の場合）や、あなたがカードを捨てないかぎり何かが起きると書かれている場合（たとえば、《痛ましい苦境》の場合）、あなたは生け贄に捧げることや捨てることを選ぶことはできない。一方、対戦相手がコントロールしている呪文や能力があなたに、あなたが何らかの処理を行わないかぎりパーマネントを生け贄に捧げると指示した場合（たとえば、《殺戮の波》の場合）や、あなたが何らかの処理を行わないかぎりカードを捨てると指示した場合は、あなたはその処理を行うかどうかを選べる。ただし、その処理を行わなかったとしても何も起きない。なぜなら、その呪文や能力は、あなたにパーマネントを生け贄に捧げさせたりカードを捨てさせたりできないからである。
- 《伝承の収集者、タミヨウ》の能力は、生け贄に捧げることには影響するが、他の方法でパーマネントが戦場を離れることには影響しない。致死ダメージを受けたことやタフネスが0になったことによりクリーチャーが死亡することや、「レジェンド・ルール」によりパーマネントがオーナーの墓地に置かれることは妨げられない。これらは生け贄に捧げることではなく、ゲームのルールの結果である。
- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたの手札の上限が減っている場合でも、ゲームのルールがあなたのクリンナップ・ステップ中にカードを捨てさせるときに、《伝承の収集者、タミヨウ》の1つ目の能力によってあなたがカードを捨てることが妨げられることはない。
- 《伝承の収集者、タミヨウ》の忠誠度が3であるときに、その最後の能力を起動してそれを手札に戻す、ということとはできない。それは、その能力の対象を選んでいる間には墓地にないからである。

《デヴカリンのリッチ、ストーレフ》

{1}{B}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・エルフ・ウィザード

トランブル

デヴカリンのリッチ、ストーレフがプレイヤー 1 人かプレインズウォーカー 1 体に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地から、この戦闘でああなたの墓地に置かれたのではないクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード 1 枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

- 《デヴカリンのリッチ、ストーレフ》が、それがプレイヤーかプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えるのと同時に戦闘ダメージを与えられることによって死亡するなら、その能力は依然として誘発する。
- 《デヴカリンのリッチ、ストーレフ》の誘発型能力は、その戦闘フェイズ中にあなたの墓地に置かれたカードを対象とすることはできない。これには、戦闘ダメージによって死亡したクリーチャーやプレインズウォーカー、他の何らかの理由によって死亡したクリーチャーやプレインズウォーカー、他の領域から墓地に置かれたカードも含まれる。

《時の一掃》

{2}{W}{W}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体をオーナーの手札に戻し、その後クリーチャーをすべて破壊する。

- あなたは、《時の一掃》の解決時にオーナーの手札に戻すクリーチャーを選ぶ。あなたが戻すクリーチャーを選んでから他のクリーチャーを破壊するまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- あなたがクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたは単にクリーチャーをすべて破壊する。

《時を解す者、テフェリー》

{1}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テフェリー

4

各対戦相手はそれぞれ、自分がソーサリーを唱えられるときにのみ呪文を唱えられる。

+ 1 : あなたの次のターンまで、あなたはソーサリー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

− 3 : アーティファクトかクリーチャーかエンチャント、最大 1 つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。カードを 1 枚引く。

- 何らかの効果によって対戦相手が、インスタントを唱えられるときならいつでも呪文を唱えられる場合（たとえば、対戦相手も《時を解す者、テフェリー》をコントロールしていて、その+ 1 の忠誠度能力を起動した場合）であっても、《時を解す者、テフェリー》の 1 つ目の能力による制限が、その許諾よりも優先する。
- 《時を解す者、テフェリー》の最後の能力は、対象を選ばずに起動してもよい。あなたは単にカードを 1 枚引くことになる。しかし、あなたが対象を選び、《時を解す者、テフェリー》の最後の能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたはカードを引かない。

《都市侵略》

{1}{U}{R}

ソーサリー

動員 X を行う。X はあなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい。（あなたがコントロールしている軍団 1 体の上に + 1 / + 1 カウンターを X 個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の 0 / 0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。）

- 《都市侵略》は、墓地にありインスタントやソーサリーであるカードを数える時点では、まだスタック上にある。それ自身は数に入らない。

- あなたの墓地に、インスタントやソーサリーであるカードがない場合は、あなたは動員 0 を行うことになる。あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたは黒の 0 / 0 のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを 1 体生成することになるが、それは《都市侵略》の解決が終わった時点で死亡することになる。
- あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数は、《都市侵略》の解決時にのみ数える。
- インスタントでありソーサリーでもある 1 枚の分割カードは、《都市侵略》では 1 枚分として数える。

《突飛な幻想家》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 3

{1}{U}, {T} : カードを 1 枚引き、その後カード 1 枚を捨てる。

- カードを引いてからカードを捨てるまでの間には、何もすることはできない。あなたが引いたそのカードを唱えることもできない。

《轟く角獣》

{4}{G}

クリーチャー — サイ

4 / 5

トランブル

轟く角獣が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている他のクリーチャーはトランブルを得る。

- 《轟く角獣》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランプルを得ない。

《洞察の絆》

{3}{U}

ソーサリー

各プレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを4枚自分の墓地に置く。あなたの墓地からインスタントやソーサリーであるカード最大2枚をあなたの手札に戻す。洞察の絆を追放する。

- 《洞察の絆》は、あなたの手札に戻すカードを対象としない。戻すカードは、この解決時に決定する。《洞察の絆》によって墓地に置かれたばかりのカードも含めて、その時点で墓地にあるカード最大2枚を選ぶことができる。
- インスタント・カード2枚、ソーサリー・カード2枚、それぞれ1枚ずつ、インスタントかソーサリーであるカード1枚、の4種類のうちどれを戻してもよいし、何も戻さなくてもよい。

《ドムリの待ち伏せ》

{R}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャーかプレインズウォーカー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後、その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャーかプレインズウォーカー1体の両方を対象として選ばないかぎり《ドムリの待ち伏せ》を唱えることはできない。

- 《ドムリの待ち伏せ》の解決時に、いずれか一方の対象でも不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。
- 《ドムリの待ち伏せ》の解決時に、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その上に + 1 / + 1 カウンターを置かない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方の対象はそうではなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーの上にカウンターを置く。

《謎めいた指導者、カズミナ》

{3}{U}

伝説のブレインズウォーカー — カズミナ

5

対戦相手が、あなたがコントロールしているクリーチャーかブレインズウォーカーを対象とする呪文を唱えるコストは{2}多くなる。

— 2 : 青の 2/2 のウィザード・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。カードを 1 枚引き、その後カード 1 枚を捨てる。

- あなたがコントロールしているクリーチャーかブレインズウォーカーを対象とする対戦相手の呪文の総コストを決定するには、そのプレイヤーが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《謎めいた指導者、カズミナ》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーやブレインズウォーカーを 2 体以上対象とする呪文も、それを唱えるコストは{2}多くなるのみである。
- カードを引いてからカードを捨てるまでの間には、何もすることはできない。あなたが引いたそのカードを唱えることはできない。

《ナヒリの石刃》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+0の修整を受ける。

- 同じクリーチャーを2回対象として、それが+4/+0の修整を受けるようにするということはできない。

《ナーセットの逆転》

{U}{U}

インスタント

インスタントかソーサリーである呪文1つを対象とし、それをコピーし、その後それをオーナーの手札に戻す。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《ナーセットの逆転》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの1つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に（たとえば《約束の終焉》のように）それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。《ナーセツトの逆転》もコピーも、元の呪文の解決よりも先に解決される。
- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。

《ニヴ＝ミゼット再誕》

{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

6/6

飛行

ニヴ＝ミゼット再誕が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを10枚公開する。その中から、色2色の組1組につき、ちょうどその2色であるカード1枚を選ぶ。選ばれたカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 「色2色の組」とはちょうど2色の色のことである。マジックには色2色の組が10組存在する。白青、白黒、青黒、青赤、黒赤、黒緑、赤緑、赤白、緑白、緑青である。

- あなたのライブラリーの一番上から10枚のカードの中に、色2色の組が10組すべてそろっていなかった場合には、あなたは可能なかぎり多くのカードを選び、それらのカードをあなたの手札に加える。

《はぐれ影魔道士、ダブリエル》

{2}{B}

伝説のブレインズウォーカー — ダブリエル

3

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札のカードが1枚以下である場合、はぐれ影魔道士、ダブリエルはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

－ 1 : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

- 対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にカードが2枚以上あれば、《はぐれ影魔道士、ダブリエル》の1つ目の能力は誘発しない。ターン中に、そのターンのアップキープの開始時よりも前には、どのプレイヤーも処理を行えない。アップキープ・ステップはドロー・ステップよりも前なので、そのプレイヤーは、その時点ではまだそのターンのカードを引いていない。
- 《はぐれ影魔道士、ダブリエル》の1つ目の能力が誘発する時点では対戦相手の手札のカードが1枚以下だったとしても、その能力の解決時には手札が2枚以上になっていたなら、《はぐれ影魔道士、ダブリエル》はそのプレイヤーにダメージを与えない。
- 双頭巨人戦では、《はぐれ影魔道士、ダブリエル》の1つ目の能力は、対戦相手ごとにそれぞれ個別に、該当するならそのプレイヤーのチームのアップキープ中に誘発する。

《橋の主、テゼレット》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{4}{U}{B}

伝説のブレインズウォーカー — テゼレット

5

あなたが唱えるクリーチャーやプレインズウォーカーである呪文は親和（アーティファクト）を持つ。（それを唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）

+ 2：橋の主、テゼレットは各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしているアーティファクトの総数に等しい。あなたはX点のライフを得る。

– 3：あなたの墓地からアーティファクト・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

– 8：あなたのライブラリーの一番上から10枚のカードを追放する。その中からアーティファクト・カードをすべて戦場に出す。

- 親和（アーティファクト）は、「この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。」を意味する。
- 《橋の主、テゼレット》自身は親和（アーティファクト）を持たない。
- 親和は呪文の点数で見たマナ・コストを変えない。それは、その呪文を唱えるためにあなたが支払うマナの点数のみを変更する。
- 親和は呪文のコストの中の不特定マナのみを減らすことができる。それは必要な色を減らすことはできない。
- コスト減少は、あなたがその呪文のコストを支払う前に確定する。特に、あなたはあなたがコントロールしているアーティファクト1つによる減少を固定し、その後そのアーティファクトを生け贄に捧げてマナ能力を起動することができる。
- 親和を持つ呪文に適用される追加コストやコスト増加があるなら、それらをコスト減少よりも先に適用する。
- 呪文1つに親和が複数あるなら、それらをそれぞれ適用する。
- 双頭巨人戦では、《橋の主、テゼレット》の1つ目の忠誠度能力によって、対戦相手チームはXの2倍の点数のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。

《破滅の終焉》

{X}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーや墓地から、点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カード1枚を探し、それを戦場に出す。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。Xが10以上なら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+X/+Xの修整を受け速攻を得る。

- ライブラリーや墓地にあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- Xが10以上であれば、あなたがこれにより戦場に出したクリーチャー・カードも+X/+Xの修整を受け速攻を得ることになる。
- Xが10以上であれば、あなたが戦場に出すクリーチャー・カードを公開してから、それが+X/+Xの修整を受け速攻を得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。それが戦場に出ることによって誘発する能力は、あなたのクリーチャーが+X/+Xの修整を受け速攻を得た後でスタックに置かれる。
- Xが10以上であれば、点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カードを見つけたとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーは依然として+X/+Xの修整を受け速攻を得る。

《波乱の悪魔》

{1}{B}{R}

クリーチャー — デビル

3/3

プレイヤーがパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、クリーチャー1体かブレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。波乱の悪魔はそれに1点のダメージを与える。

- 《波乱の悪魔》の誘発型能力はあなたがコントロールしており、あなたが対象を選ぶ。パーマネントを生け贄に捧げたプレイヤーが誰であっても関係ない。
- 呪文や能力のコストを支払うためにパーマネントが生け贄に捧げられたなら、《波乱の悪魔》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。逆に、呪文や能力の解決中にパーマネントが生け贄に捧げられたなら、その呪文や能力は、《波乱の悪魔》の能力がスタックに置かれるよりも先に、解決され終わる。
- 《波乱の悪魔》自身は、プレイヤーにパーマネントを生け贄に捧げさせるわけではない。他の呪文や能力やコストの指示によってプレイヤーがパーマネントを生け贄に捧げると、そのたびにこの能力が誘発するのである。
- あなたが《波乱の悪魔》を生け贄に捧げたなら、その能力が誘発する。
- 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

《繁茂の絆》

{1}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚見る。あなたはそこからパーマネント・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。あなたは3点のライフを得る。

- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。
- あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードの中からパーマネント・カードを公開しなかった場合も、あなたは3点のライフを得る。

《爆発域》

土地

爆発域は蓄積カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

{X}{X}, {T} : 爆発域の上に蓄積カウンターをX個置く。

{3}, {T}, 爆発域を生け贄に捧げる : 点数で見たマナ・コストが爆発域の上に置かれた蓄積カウンターの数に等しく、土地でない各パーマネントをそれぞれ破壊する。

- {X}{X}という起動コストはXの2倍の点数のマナを支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、《爆発域》の能力を起動するために{6}を支払うことになる。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが0である。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《パルヘリオンⅡ》

{6}{W}{W}

伝説のアーティファクト — 機体

5/5

飛行、先制攻撃、警戒

パルヘリオンⅡが攻撃するたび、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを2体攻撃している状態で生成する。

搭乗4（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が4以上になるように選んでタップする : ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- このトークン2体がどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。《パルヘリオンⅡ》が攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。また、それぞれが異なるプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

- トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー 1 体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《秘儀の策士、ジェイス》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

4

あなたが各ターンのあなたの 2 枚目のカードを引くたび、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、その上に + 1/+ 1 カウンターを 1 個置く。

+ 1 : カードを 1 枚引く。

— 7 : このターン、あなたがコントロールしているクリーチャーはブロックされない。

- 《秘儀の策士、ジェイス》の 1 つ目の能力は各ターン 1 回のみ誘発し得る。1 枚目のカードを引いたときに《秘儀の策士、ジェイス》が戦場にあったかどうかには関係ない。
- 何らかの効果によってカードを複数引く場合は、その中にそのターンの 2 枚目に該当するカードがあれば、《秘儀の策士、ジェイス》の 1 つ目の能力が誘発する。あなたは、それらのカードをすべて引き終えた後で、その能力の対象を選ぶ。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。
- 《秘儀の策士、ジェイス》の最後の能力が解決された後では、その効果は、《秘儀の策士、ジェイス》が戦場を離れたとしても適用される。

《灯の収穫》

{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げるか {3}{B} を

支払う。

クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を対象とし、それを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど 1 体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、追加で {3}{B} を支払うか、どちらか一方が必要である。それらのコストのどちらも支払わずにこの呪文を唱えることはできず、どちらか一方を複数回支払うこともできない。プレイヤーが《灯の収穫》に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにしたり、コストのマナを増やしたりするということとはできない。

《灯の燼滅》

{W}{B}

インスタント

点数で見たマナ・コストが 4 以上のパーマネント 1 つを対象とし、それを追放する。

- パーマネントのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。

《灯の分身》

{3}{U}

クリーチャー — イリュージョン

0/0

あなたは灯の分身を、これがクリーチャーであるなら +1/+1 カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出ることと、これがプレインズウォーカーであるなら忠誠カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出ることと、そのパーマネントが伝説であったとしてもこれは伝説ではないことを除き、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《灯の分身》はコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであっ

たりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。

- 《灯の分身》は、伝説のパーマネントをコピーしても伝説ではなく、「～を除き」として書かれているこの部分もコピー可能な値である。後になって他の何かがそのコピーをコピーするなら、新しくコピーされたものも伝説ではない。あなたが同じ名前を持つパーマネントを2つ以上コントロールしていて、そのうち1つのみが伝説であるなら、「レジェンド・ルール」は適用されない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたパーマネントが他の《灯の分身》である）なら、《灯の分身》は選ばれたパーマネントがコピーしている姿で戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《灯の分身》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《灯の分身》はトークンにはならない。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、《灯の分身》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
- 《灯の分身》がブレイズウォーカーをコピーするなら、それはコピー元のカードに記載されている適切な忠誠カウンターの数に1を加えた数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。《灯の分身》がクリーチャーをコピーするなら、それは、+1/+1

カウンター 1 個に加えて、それがコピーした能力と他のオブジェクトの他の能力によってそれの上に置かれることになる一切のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- コピー元のパーマネントがタイプ変更効果の影響を受けていたなら、《灯の分身》はコピー元のパーマネントが現在持っているパーマネント・タイプとは異なるタイプを持って戦場に出ることがある。《灯の分身》が、それの上に追加のカウンターが置かれた状態で戦場に出るかどうかを決定するには、それが戦場に出る際のその特性を用いる。コピー元のパーマネントの特性ではない。特に、忠誠度能力によってプレインズウォーカー・クリーチャーになった、クリーチャーのギデオン・プレインズウォーカーを《灯の分身》がコピーするなら、《灯の分身》はクリーチャーでないプレインズウォーカーとして戦場に出るので、+ 1/+ 1 カウンターを得ない。しかし、《灯の分身》があなたのターン中に《黒き剣のギデオン》をコピーするなら、《灯の分身》はプレインズウォーカー・クリーチャーとして戦場に出るので、両方の種類のカウンターを得る。
- 何らかの理由によって《灯の分身》が他のパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるクリーチャーやプレインズウォーカーしか選べない。

《日和見吸血鬼》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/1

{6}{B} : 各対戦相手はそれぞれ 2 点のライフを失い、あなたは 2 点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《日和見吸血鬼》の能力により、対戦相手チームは 4 点のライフを失い、あなたは 2 点のライフを得る。

《ビヒモスを招く者、キオーラ》

{2}{g/u}

伝説のプレインズウォーカー — キオーラ

7

パワーが4以上のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、カードを1枚引く。

— 1 : パーマネント1つを対象とし、それをアンタップする。

- 戦場に出るクリーチャーは、それが戦場に出る際にパワーが4以上である必要がある。そうでなければ《ビヒモスを招く者、キオーラ》の1つ目の能力は誘発しない。クリーチャーのパワーを増やしたり減らしたりする常在型能力や、置かれた状態でクリーチャーが戦場に出る+1/+1カウンターは考慮に入れる。しかし、パワーが3以下のクリーチャーを戦場に出し、そのパワーを呪文か起動型能力か誘発型能力によって増やしても、《ビヒモスを招く者、キオーラ》の能力は誘発しない。
- クリーチャーが戦場に出た後で、その戦場に出たクリーチャーのパワーが変わり3以下になったとしても、あなたは依然としてカードを1枚引く。

《ビビアンのアーク弓》

{1}{G}

伝説のアーティファクト

{X}, {T}, カード1枚を捨てる : あなたのライブラリーの一番上からカードをX枚見る。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《ビビアン灰色熊》

{2}{G}

クリーチャー — 熊・スピリット

2/3

{3}{G}：あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがクリーチャーやプレインズウォーカーであるカードなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。あなたがそのカードをあなたの手札に加えないなら、それをあなたのライブラリーの一番下に置く。

- 《ビビアンの灰色熊》の能力は、何らかの理由によってあなたがカードを手札に加えないなら、それをライブラリーの一番下に置く。そのカードがクリーチャーでもプレインズウォーカーでもなかったのか、それをあなたが手札に加えないことを選んだのか、どちらでも関係ない。

《復讐に燃えた血王、ソリン》

{2}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

4

あなたのターンであるかぎり、あなたがコントロールしている、クリーチャーやプレインズウォーカーは絆魂を持つ。

+2：プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。復讐に燃えた血王、ソリンはそれに1点のダメージを与える。

−X：あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがXであるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。そのクリーチャーはその他のタイプに加えて吸血鬼になる。

- 同一のクリーチャーやプレインズウォーカーに絆魂が複数あっても意味はない。
- 《復讐に燃えた血王、ソリン》が、あなたがあなたのターン中にその1つ目の忠誠度能力を起動した後その解決前に戦場を離れたなら、あなたは依然として、その能力がダメージを与える際に1点のライフを得る。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《無頼な扇動者、ティボルト》

{2}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ティボルト

5

対戦相手はライフを得られない。

— 2 : 「このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。これはそれに 1 点のダメージを与える。」を持つ赤の 1/1 のデビル・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 《無頼な扇動者、ティボルト》が戦場にある間も、対戦相手がライフを得るという呪文や能力は依然として解決される。対戦相手がライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 《無頼な扇動者、ティボルト》が戦場にある間に、何らかの効果が対戦相手のライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数にするように指示しても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

《ブリキ通りの重鎮、クレンコ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン

1/2

ブリキ通りの重鎮、クレンコが攻撃するたび、これの上に + 1/+ 1 カウンターを 1 個置き、その後ブリキ通りの重鎮、クレンコのパワーに等しい数の赤の 1/1 のゴブリン・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《ブリキ通りの重鎮、クレンコ》が、その最後の能力の誘発後解決前に戦場を離れた場合は、これの上に + 1/+ 1 カウンターを置くことはないが、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定した数のゴブリン・トークンを生成する。

- 《ブリキ通りの重鎮、クレンコ》の誘発型能力によって生成するトークンは攻撃している状態ではない。攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより生成されたトークンで攻撃することはできない。たとえそれが速攻を得たとしても攻撃できない。

《砲塔のオーガ》

{3}{R}

クリーチャー — オーガ・戦士

4/3

到達

砲塔のオーガが戦場に出たとき、あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしている場合、砲塔のオーガは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《砲塔のオーガ》が戦場に出た直後に、あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、その能力は誘発しない。たとえその直後にクリーチャーのパワーを増やすことができるとしてもそうである。この能力の解決時に、パワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、何も起きない。ただし、それらは同じクリーチャーでなくても構わない。
- 《砲塔のオーガ》の能力は、あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーを2体以上コントロールしていたとしても、2点よりも多くのダメージを与えることはない。
- 双頭巨人戦では、《砲塔のオーガ》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《法ルーンの執行官》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

{1}, {T} : 点数で見たマナ・コストが2以上のクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが0である。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《放浪者》

{3}{W}

伝説のプレインズウォーカー

5

あなたや、あなたがコントロールしている他のパーマネントに与えられる、戦闘ダメージでないダメージをすべて軽減する。

−2 : パワーが4以上のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

- 《放浪者》に戦闘ダメージではない致死ダメージが与えられるのと同時に、あなたやあなたがコントロールしている他のパーマネントにダメージが与えられたなら、あなたやあなたの他のパーマネントに与えられるダメージは軽減される。

《炎の職工、チャンドラ》

{2}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

4

炎の職工、チャンドラの上から忠誠カウンターが1個以上取り除かれるたび、対戦相手1人がプレインズウォーカー1体を対象とする。これはそれにその個数に等しい点数のダメージを与える。

+1 : あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

ー 7 : あなたのライブラリーの一番上からカードを 7 枚追放する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。

- 《炎の職工、チャンドラ》の 1 つ目の能力は、それがダメージを与えられたことによって忠誠カウンターを失っても、最後の忠誠度能力を起動することによって失っても、何らかの効果によって忠誠カウンターが取り除かれても、誘発する。何らかの効果によって《炎の職工、チャンドラ》が単に戦場を離れたなら、その上からカウンターが取り除かれてはいないので、この能力は誘発しない。
- 複数のクリーチャーが《炎の職工、チャンドラ》に同時に戦闘ダメージを与えるなら、それらによって忠誠カウンターは同時に取り除かれるので、1 つ目の能力は 1 回のみ誘発する。
- 《炎の職工、チャンドラ》の上からすべての忠誠カウンターが取り除かれたなら、それは戦場を離れるが、その 1 つ目の能力によってダメージを与える。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《炎の職工、チャンドラ》の忠誠度能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。

《暴君潰し、サムト》

{2}{r/g}{r/g}

伝説のプレインズウォーカー — サムト

5

あなたがコントロールしているクリーチャーは速攻を持つ。

－ 1：クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+ 2/+ 1 の修整を受け速攻を得る。占術 1 を行う。

- 《暴君潰し、サムト》の忠誠度能力の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたは占術 1 を行わない。

《暴君の嘲笑》

{U}{B}

インスタント

以下から 1 つを選ぶ。

- ・ 点数で見たマナ・コストが 3 以下のクリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。
- ・ クリーチャー 1 体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。
- ・ 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、X は 0 として扱う。

《ボーラスの壊乱者、ドムリ》

{1}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ドムリ

3

あなたがコントロールしているクリーチャーは+ 1/+ 0 の修整を受ける。

+ 1：{R}か{G}を加える。このターン、あなたが唱えるクリーチャー・呪文は打ち消されない。

－ 2：あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

- 《ボーラスの壊乱者、ドムリ》の 1 つ目の能力は忠誠度能力なので、マナ能力ではない。それはあなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。それはスタックを使うので、対応することができる。

- 《ポーラスの壊乱者、ドムリ》の1つ目の忠誠度能力の解決後そのターン中には、あなたが唱えるクリーチャー・呪文はどれも打ち消されない。この能力のマナを支払ったもののみではない。
- 《ポーラスの壊乱者、ドムリ》の1つ目の忠誠度能力の解決後であっても、呪文を打ち消す呪文や能力は、依然としてあなたがコントロールしているクリーチャー・呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、そのクリーチャー・呪文は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 《ポーラスの壊乱者、ドムリ》が、その最後の能力の解決以前に戦場を離れた（たとえば、その能力を起動したときに、その上に忠誠カウンターが2個しかなかった）なら、クリーチャーが格闘を行う間にクリーチャーが《ポーラスの壊乱者、ドムリ》の常在型能力によって+1/+0の修整を受けることはない。
- 《ポーラスの壊乱者、ドムリ》最後の能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

《ポーラスの城塞》

{3}{B}{B}{B}

伝説のアーティファクト

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードをプレイしてもよい。あなたがこれにより呪文を唱えるなら、そのマナ・コストを支払うのではなく、その点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを支払う。

{T}, 土地でないパーマナント10個を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ10点のライフを失う。

- 《ポーラスの城塞》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないと

きでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ること、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見ることはできない。
- あなたのライブラリーからカードをプレイする場合も、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- あなたがライブラリーの一番上から土地・カードをプレイできるのは、あなたの土地プレイが残っているときのみである。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《灯の収穫》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 《ポーラスの城塞》を、その最後の能力を起動するために生け贄に捧げるパーマネントのうちの1つとしてもよい。
- 双頭巨人戦では、《ポーラスの城塞》の最後の能力により、対戦相手チームは20点のライフを失う。

《間に合わせの大隊》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

間に合わせの大隊と、他のクリーチャー 2 体以上が攻撃するたび、間に合わせの大隊の上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。

- 《間に合わせの大隊》と他の攻撃クリーチャー 2 体は、同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していなくてもよい。
- 《間に合わせの大隊》の能力が誘発した後では、その能力の解決時に依然として攻撃しているクリーチャーが何体であっても関係ない。

《迷い子、フブルスプ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/1

迷い子、フブルスプが戦場に出たとき、カードを 1 枚引く。これがあなたのライブラリーから戦場に出たかあなたのライブラリーから唱えられていたなら、代わりにカードを 2 枚引く。

迷い子、フブルスプが呪文の対象になったとき、迷い子、フブルスプをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 通常、《迷い子、フブルスプ》をライブラリーから唱えたり、ライブラリーから戦場に出したりする方法はない。カードを 2 枚引くためには、他の効果を用いて《迷い子、フブルスプ》を見つけてやる必要がある。
- 《迷い子、フブルスプ》をライブラリーから追放し、その後そのカードを唱えるという効果は、それを追放領域から唱えるのであってライブラリーから唱えるわけではない。
- 《迷い子、フブルスプ》の最後の能力は、それが対象になった時点でそれが戦場にあったときにのみ誘発する。

- 《迷い子、フブスプ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《迷い子、フブスプ》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《迷い子、フブスプ》が道に迷ってライブラリーに移動してしまうと、それは適正な対象ではなくなるからである）。

《マーフォークのスカイダイバー》

{G}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ミュータント

1/1

飛行

マーフォークのスカイダイバーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、その上に + 1/+ 1 カウンターを 1 個置く。

{3}{G}{U}：増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター 1 種類につき、そのカウンターをもう 1 個与える。）

- 《マーフォークのスカイダイバー》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《ミジウムの戦車》

{1}{R}{R}

アーティファクト — 機体

3/2

トランブル

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、ミジウムの戦車はアーティファクト・クリーチャーになり + 1/+ 1 の修整を受ける。

搭乗 1（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が 1 以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- 《ミジウムの戦車》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《ミジウムの戦車》の誘発型能力は、それがすでにクリーチャーであったとしても誘発する。その場合、ターン終了時まで、それは追加で + 1 / + 1 の修整を受ける。

《貪るヘリオン》

{2}{R}

クリーチャー — ヘリオン

2 / 2

貪るヘリオンが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーやプレインズウォーカーを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、これはその数の2倍の数の + 1 / + 1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《貪るヘリオン》の能力によって何体のクリーチャーやプレインズウォーカーを生け贄に捧げるか、どれを生け贄に捧げるかは、それを戦場に出す処理の間に選ぶ。あなたが生け贄に捧げるパーマネントを選んでから、《貪るヘリオン》がカウンターが置かれた状態で戦場に出るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 生け贄に捧げたパーマネントの中に、《貪るヘリオン》が戦場に出たときに誘発する能力（たとえば、《クロンチの世話人》の能力）を持つものがあったとしても、それらの能力は誘発しない。
- 何らかの理由により、《貪るヘリオン》が他のクリーチャーやプレインズウォーカーと同時に戦場に出る場合には、それらのクリーチャーやプレインズウォーカーを生け贄に捧げることはできない。あなたが選ぶことができるのは、すでに戦場にあるパーマネントのみである。

《群れの声、アーリン》

{4}{G}{G}

伝説のブレインズウォーカー — アーリン

7

あなたがコントロールしていて狼か狼男である各クリーチャーは、それぞれ+ 1/+ 1 カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出る。

— 2 : 緑の 2/2 の狼・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 狼か狼男であるクリーチャーが、通常は+ 1/+ 1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは+ 1/+ 1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。
- 狼であり狼男でもあるクリーチャーも、《群れの声、アーリン》の能力によって追加の+ 1/+ 1 カウンターを 1 個のみ得る。
- 《群れの声、アーリン》が、その最後の能力の解決以前に戦場を離れた（たとえば、その能力を起動したときに、その上に忠誠カウンターが 2 個しかなかった）なら、その狼・トークンは+ 1/+ 1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出る。

《燃え立つ預言者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、燃え立つ預言者は+ 1/+ 0 の修整を受ける。その後、占術 1 を行う。

- 《燃え立つ預言者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《目的のための殉教者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

目的のための殉教者が死亡したとき、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター 1 種類につき、そのカウンターをもう 1 個与える。）

- あなたがコントロールしていて + 1 / + 1 カウンターが置かれている他のクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に《目的のための殉教者》にも致死ダメージが与えられた場合は、この誘発型能力によって、そのクリーチャーを救うのに間に合うタイミングでそれの上に置かれている + 1 / + 1 カウンターを増殖することはできない。

《約束の終焉》

{X}{R}{R}

ソーサリー

あなたはあなたの墓地から、点数で見たマナ・コストがそれぞれ X 以下である、インスタント・カード最大 1 枚とソーサリー・カード最大 1 枚を対象とし、それらをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。このターン、これにより唱えたカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。X が 10 以上なら、それらの呪文をそれぞれ 2 回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《約束の終焉》の解決時に、まず対象としたインスタント・カードと対象としたソーサリー・カードを、望む順番で唱える。その後、X が 10 以上であれば、それらを 2 回ずつコピーして、それらのコピーを望む順番でスタックに置く。それらのコピーは元の呪文よりも先に解決されることになる。
- インスタントでありソーサリーでもある分割カード 1 枚を 2 回《約束の終焉》の対象としてもよい。しかし、そのカードを 1 回唱えると、そのカードをもう 1 回唱えることはできなくなる。
- 呪文のマナ・コストに {X} が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、X の値として 0 を選ばなければならない。

- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《灯の収穫》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《約束の終焉》が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは「唱え」られたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《役割交代》

{U}{U}{R}

ソーサリー

共通のパーマネント・タイプを持つパーマネント2つを対象とし、それらのコントロールを交換する。

- 《役割交代》の解決時に、対象としたパーマネントの一方が不適正な対象になっていたなら、交換は発生しない。
- 《役割交代》の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることではなく、《役割交代》の解決後にそれらのパーマネントが共通のパーマネント・タイプを持たなくなったとしても消滅しない。

- 対象としたパーマネントのいずれかをあなたがコントロールしている必要はない。
- 《役割交代》の解決時に両方のパーマネントを同じプレイヤーがコントロールしている場合は、何も起きない。
- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- パーマネント・タイプとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーである。「伝説の」のような特殊タイプはパーマネント・タイプではない。たとえば、あなたは伝説のクリーチャーと伝説のプレインズウォーカーのコントロールを交換することはできない。

《野獣の擁護者、ビビアン》

{2}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ビビアン

4

あなたはクリーチャー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

+ 1 : クリーチャー最大1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは警戒と到達を得る。

− 2 : あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚見る。そのうち1枚を裏向きに追放し、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを見てもよく、それがクリーチャー・カードであるならあなたはそれを唱えてもよい。

- 《野獣の擁護者、ビビアン》の最後の能力の解決中に、3枚のカードの中にクリーチャー・カードがなかったとしても、あなたはそのうち1枚を追放しなければならない。それがクリーチャー・カードでなかったとしても、あなたはその追放されているカードをいつでも見てよい。

- その追放されているカードを唱えるなら、あなたは該当するタイミングの許諾や制限に従わなければならない。つまり、《野獣の擁護者、ビビアン》が戦場を離れるなら、他の効果によって許可されていないかぎり、あなたはそのクリーチャー・呪文をそれが瞬速を持つかのように唱えることはできない。
- あなたがそのクリーチャー・カードを唱えた後、それは追放領域を離れる。そのカードが再び追放されたとしても、あなたはそれを再び唱えることはできない。

《ヤヤの挨拶》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ヤヤの挨拶はそれに 3 点のダメージを与える。占術 1 を行う。

- 《ヤヤの挨拶》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術 1 を行わない。

《夢を引き裂く者、アショク》

{1}{u/b}{u/b}

伝説のプレインズウォーカー — アショク

5

対戦相手がコントロールしている呪文や能力は、そのコントローラーにそのプレイヤーのライブラリーからカードを探させることができない。

— 1 : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からカードを 4 枚自分の墓地に置く。その後、各対戦相手の墓地を追放する。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によって他のプレイヤーに自分のライブラリーから探させることや、あなたがコントロールしている呪文や能力によって対戦相手に自分のライブラリーから探させることはできる。

- 効果に「あなたはあなたのライブラリーから～を探してもよい。そうしたなら～あなたのライブラリーを切り直す。」や「あなたは『あなたのライブラリーから～を探し～その後あなたのライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」のように記載されていたなら、対戦相手はライブラリーからカードを探すことを選べないので、ライブラリーを切り直すこともない。
- 効果に「あなたのライブラリーから～を探し～その後あなたのライブラリーを切り直す。」と記載されていたなら、対戦相手はライブラリーからカードを探すことはできないが、自分のライブラリーを切り直す。
- 対戦相手に、ライブラリーの一番上からカードを公開したり見たりさせる効果は、依然として機能する。影響を受けるのは「探す」という言葉を用いる効果のみである。
- 《夢を引き裂く者、アショク》の最後の能力が対戦相手を対象としたなら、この能力により墓地に置いたカードも一緒に追放される。カードが墓地に置かれてから、対戦相手の墓地が追放されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《揺るぎない狙い》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは + 1 / + 4 の修整を受け到達を得る。

- 《揺るぎない狙い》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。それは依然としてターン終了時まで + 1 / + 4 の修整を受け到達を得る。

《ラゾテブの板金》

{1}{U}

インスタント

動員 1 を行う。（あなたがコントロールしている軍団 1 体の上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置

く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを1体生成する。)

ターン終了時まで、あなたとあなたがコントロールしているパーマネントは呪禁を得る。(それらは、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。)

- 《ラゾテプの板金》の指示によって動員1を行ったときにあなたがゾンビ・軍団・トークンを生成したなら、そのトークンもターン終了時まで呪禁を得ることになる。
- 動員1を行うことと呪禁を得ることは、すべて《ラゾテプの板金》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《ラルの発露》

{2}{U}{R}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。ラルの発露はそれに3点のダメージを与える。あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたの墓地に置く。

- 《ラルの発露》の解決時までに対象としたパーマネントかプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見ない。
- あなたのライブラリーが残り1枚だけだったなら、あなたはそれを手札に加える。ライブラリーが空になっても、その空のライブラリーからカードを引こうとするまでは負けにはならない。

《立像崩し》

{2}{W}

インスタント

パーマネント1つを対象とし、それをタップする。それがアーティファクトであるなら、それ

を破壊する。

カードを1枚引く。

- 《立像崩し》はどのパーマネントでも対象にできる。すでにタップ状態のものでもよい。
- 《立像崩し》がアーティファクトを対象としたなら、そのアーティファクトは、アンタップ状態であればタップされ、その後破壊されることになる。それがタップ状態になった際に誘発する可能性のあるその能力は誘発し、《立像崩し》の解決後に解決される。
- 《立像崩し》の解決時に、対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、それは解決されず、あなたはカードを引かない。対象が適正だがタップされなかったか破壊されなかったなら、あなたはカードを引く。

《龍神、ニコル・ボーラス》

{U}{B}{B}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ボーラス

4

龍神、ニコル・ボーラスは、戦場にある他のプレインズウォーカーすべての忠誠度能力をすべて持つ。

+1：あなたはカードを1枚引く。各対戦相手はそれぞれ、自分の手札からカード1枚か、自分がコントロールしているパーマネント1つを追放する。

−3：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とし、それを破壊する。

−8：伝説のクリーチャーもプレインズウォーカーもコントロールしていない各対戦相手はそれぞれこのゲームに敗北する。

- 《龍神、ニコル・ボーラス》は、他のプレインズウォーカーの忠誠度能力を取り除かない。

- 《龍神、ニコル・ボース》は、他のプレインズウォーカーの常在型や誘発型の能力を得ることはなく、またそれらが忠誠度能力でない起動型能力を持っていたとしてもそれを得ることもない。
- 《龍神、ニコル・ボース》は極めて多数の忠誠度能力を持つことになる可能性があるが、依然としてあなたが各ターンに起動できる《龍神、ニコル・ボース》の忠誠度能力は1つのみである。
- プレインズウォーカーの忠誠度能力が、名前を用いてそれが記載されているカードを参照していた場合は、《龍神、ニコル・ボース》が持つようになったその能力は、それが「龍神、ニコル・ボース」という名前を参照しているかのように扱う。たとえば、《石の嵐、ナヒリ》が戦場にあるなら、《龍神、ニコル・ボース》が《石の嵐、ナヒリ》から得た能力を起動すると、《龍神、ニコル・ボース》がダメージを与える。
- プレインズウォーカーの1つの能力がカードを追放し、そのプレインズウォーカーの他の忠誠度能力がその追放されたカードを参照するなら、それらの能力は関連している。《龍神、ニコル・ボース》がそれら両方の能力を得たなら、それが得たそれらの能力も同様に関連している。《龍神、ニコル・ボース》の他の能力（たとえば、それ自身の1つ目の忠誠度能力）によって追放されたカードを、それらの関連している能力が見ることはない。
- 《龍神、ニコル・ボース》の1つ目の忠誠度能力の解決中にあなたがカードを引いた際に何らかの能力が誘発した場合、その能力は、対戦相手がカードかパーマネントを追放し終わった後になるまで解決されない。
- 《龍神、ニコル・ボース》の1つ目の忠誠度能力の解決時にあなたがカードを引いた後で、ターン順で次の対戦相手（何らかの理由により対戦相手のターン中であればその対戦相手）が、自分がコントロールしているパーマネント1つを選ぶか、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順にそれぞれ

れ同様に選ぶが、このときそれ以前に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。最後に、選ばれたカードがすべて同時に追放される。

- 双頭巨人戦では、チームのプレイヤー 1 人がゲームに敗北したなら、チーム全体がそのゲームに敗北する。チームのもう 1 人のプレイヤーが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていたとしてもそのチームは敗北する。

《流束の媒介者》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター 1 種類につき、そのカウンターをもう 1 個与える。）

- 《流束の媒介者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《リリアナの勝利》

{1}{B}

インスタント

各対戦相手はそれぞれクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、各対戦相手はさらにカード 1 枚を捨てる。

- 《リリアナの勝利》は、対戦相手の一部または全員がクリーチャーを生け贄に捧げることができないとしても唱えられる。あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、それらのプレイヤーは、クリーチャーを生け贄に捧げることができなかったとしても、カード 1 枚を捨てる。

- 《リリアナの勝利》の解決時に、ターンを進行している対戦相手（あなたのターンであれば、ターン順で次の対戦相手）が生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後他の各対戦相手がターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。その後、あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、同じ順番で、各対戦相手が自分の手札にあるカード 1 枚を公開することなく選ぶ。その後、それらのカードが同時に捨てられる。

《連帯》

{2}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー最大 2 体と、他のクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はその後者にそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー 2 体を対象として、それらの一方が《連帯》の解決時に不適正な対象であっても、もう一方は依然としてそのパワーに等しい点数のダメージを与える。
- 《連帯》の解決時に、対象とした後者のクリーチャーが不適正な対象であるか、前者のクリーチャーの両方が不適正な対象であったなら、どのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

《牢獄領域》

{2}{W}

エンチャント

牢獄領域が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を対象とし、牢獄領域が戦場を離れるまでそれを追放する。

牢獄領域が戦場に出たとき、占術 1 を行う。

- 《牢獄領域》の1つ目の能力に適正な対象がなかったり、その能力の解決以前に対象が不適正な対象になったりしても、あなたは依然として占術1を行う。
- 《牢獄領域》が、その1つ目の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ロクソドンの軍曹》

{3}{W}

クリーチャー — 象・兵士

3/3

警戒

ロクソドンの軍曹が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている他のクリーチャーは警戒を得る。

- 《ロクソドンの軍曹》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは警戒を得ない。
- クリーチャーは、あなたがそれで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得ても、アンタップ状態にはならない。

《ヴィトウ＝ガジの目覚め》

{3}{G}{G}

インスタント

あなたがコントロールしている土地1つを対象とし、その上に+1/+1カウンターを9個置く。それは「ヴィトゥ＝ガジー」という名前で速攻を持つ0/0の伝説のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

- 《ヴィトゥ＝ガジーの目覚め》では、クリーチャーになった土地はアンタップされない。
- 対象とした土地はそれがそれまで持っていた名前を失う。その名前は単に「ヴィトゥ＝ガジー」である。それは、それがそれまで持っていたタイプや能力を持ち続ける。
- 《ヴィトゥ＝ガジーの目覚め》の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、灯争大戦、イクサラン、イクサランの相克、ドミナリア、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、戦乱のゼンディカー、ミラディンの傷跡、アモンケット、破滅の刻、ラヴニカ：ギルドの都、およびブレインズウォーカーデッキは、アメリカおよびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2019 Wizards.